

3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追究其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题，一经发现，立即删帖！

3DM-SMV小组仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意，请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！！



话梅工作室免责声明

本工作室发布的所有文章及书刊均来自于网络及个人收藏，版权归相应出版社及作者所有！

本工作室不使用书刊内容进行商业活动或盈利。

书刊文章内容作者负其文责，概不代表本工作室立场。

如果我们的内容对您的权利造成了侵犯，请联系我们，我们会尽快撤销相关内容。

话梅工作室提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，违反者后果自负，本工作室不承担连带责任。

话梅工作室仅提供一个爱好者交流平台，将不对任何资源负法律责任。

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您喜欢，请购买正版。

话梅工作室严厉谴责任何形式的利用本工作室发布内容进行的盗版行为。

望大家共同努力，创建一个和谐美好的网络环境。

THE KING OF POCKET GAMES

掌机王SP

VOL.122

特快
专递
孢子英雄 竞技场

真·三国无双5 Special
马里奥&索尼克 携手冬季奥运会

卷首
特报

无限边境 超越
超级机器人大战OG传说

大篇幅前线报道

战场的女武神2
高卢王立士官学校
绝对英雄改造计划

要深入
研究
真·女神转生 奇幻之旅
蓝龙 异界的巨兽
雷电十一人2 威胁的侵略者
对决传说

编辑赠品

《雷电十一人2 威胁的侵略者》精美贴纸

最速报道

两个4.2寸屏!

NDSi LL
闪电公布

专题
企划

夕阳红

——掌机世界的老人们

两大新作详细攻略

魔法工厂3

话梅杂志&3DM-SMV

www.plumbok.cn

诚招地区代理



晶钻盔甲



灵蛇



无影手



梦幻



魔音战神



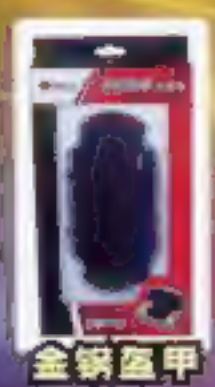
小超人菜菜



极速

电玩家族

闪耀登场



金钢盔甲



迷彩战神



PSP五合一套装

本辑特别关注



体验自由自在的牧场生活

系统详解

流程攻略

全料理、药品、武器制作资料

Rune Factory 3

攻略透解

P92

NDS

魔法工厂3



尽情地玩弄僵尸吧!

系统介绍
流程攻略

攻略透解

不死骑士

PSP

P81

最美不过夕阳红

专题企划

在重阳节之际，与你细述游戏中那些受人尊敬的老人

P73

夕阳红——掌机世界的老人们

卷首语

进入10月，年末游戏大潮便开始了。记得在做《掌机王SP》的开始几辑时，经常会觉得游戏不够，淡季时的感觉更甚，现在是完全没有这个感觉啦。两大掌机平台鏖战了近5年，从开始时摸石头过河的探路性质作品，到现在两家阵营的游戏各具特色纷纷成熟，并拥有各自的大作体系，不得不感慨：竞争的最大受益者是玩家。这话虽然几乎被说烂，但却是不争的事实。年末游戏大潮已经悄然开始，同时拥有NDS、PSP的玩家，又要为游戏太多时间太少而苦恼了吧——其实对于我们玩家来说，一直有新的优秀的游戏玩，即使苦战也是幸福的。

马修

新生的传说从这里开始!

無限の7000年代 EXCEED

スーパーロボット大戦OGサーガ

以异世界无限边境为舞台，玩家化身为主人公在其中进行冒险的“《机战OG传说》系列”终于迎来第二作了，这次的故事紧接第一作之后，不知道游戏中究竟有什么样的新冒险在等待着我们。

文 乌冬 美编 澄香

无限边境 超越 超级机器人大战OG传说

平台

平台

预定2008年冬

日版

1人

容量未定

售价未定

对应周功未定

由复数世界融合而成的
新生无限边境

卷首
特报

故事背景

因为过去的耶场大战，导致十字门全部崩坏，十字门在崩坏的同时用来分隔各个世界的次元壁也随之消失，这样一来所有的世界都在无限边境汇聚，融合成了一个新的世界。在新的世界里，人们定下了新的秩序，和睦地生活着，而过去因为战乱而一时消失的妖精一族也陆续回到了这里。但是，人们不知道，新生的无限边境里混入了一个原本不属于这里的世界……同样被卷入新生无限边境里的还有修罗一族的少年阿雷迪，他和准备回到自己国家的妖精族公主涅秋在这里展开了一段新的冒险……



CV: 关智一

人物&机体介绍

使用体术的年轻修罗
阿雷迪·那修



▲除了直接攻击外，也有类似冲击波的飞行类道具。

17岁的主人公，被称为“修罗”一族里的年轻斗士，12岁便投身于战乱不断的“波国”的战斗中。阿雷迪擅长使用体术战斗，懂得“霸王流”和“修罗流”两个流派的格斗技巧，因此也被人冠以“刚炼的阿雷迪”的称号。

CV: 水树奈奈

原本是无限边境妖精之国“艾尔菲蒂露”里名门哈舞森家的公主。117岁。过去因为战乱，阴差阳错地被次元转移到了波国，并遇到了修罗一族，在修罗一族的帮助下，最终回到了无限边境。涅秋使用的武器是巨大的枪矛。

任性的妖精公主 涅秋·哈舞森

优雅而华丽地连续攻击

▲利用巨大枪矛作出的攻击招式非常丰富。

▲涅秋战斗时的动作相当华丽，仿佛就在跳舞一样。

胧撃烈破

真霸

猛烈的格斗攻击
将敌人炸裂！

▶阿雷迪的必杀技“真霸胧击烈破”，先将对手挑空后，再施以无数的拳脚攻击。

▲大魄力的特写也依然保留。



被霸气缠绕的机体

罗刹机阿鲁古安

被安置在波国“霸龙之塔”里的罗刹机。罗刹机是一种可以依靠操纵者的霸气自行行动的机器人。通常和操纵者一起战斗。但是，阿鲁古安因为一直找不到适合的操纵者，在波国与无限边境融合后消失无踪。阿雷迪踏上旅途的原因就是为了寻找阿鲁古安。



游戏构成



地图部分

▲融合后的无限边境景色也变漂亮了。



本作由三个部分构成，分别是地图部分、剧情部分和战斗部分。在地图部分的移动中，如果触发了剧情的话就会进入剧情部分，遭遇敌人的话就会进入战斗部分，这点和一般的RPG无异，不过本作的特色还在于战斗部分，战斗中玩家通过输入不同的

按键指令，角色就会使出强力的连续技和必杀技对敌人展开攻击，具有相当高的动作性和观赏性。另外像是“援护攻击”、“精神指令”等在“《机战》系列”常备的要素在本作中也同样存在。

话机杂志 3月 31日

www.plumbook.cn



妖精机菲伊库莱德

魔力驱动的神秘机体

哈舞森家代代相传的妖精机。妖精机是一种依靠魔力自行行动的机械铠，菲伊库莱德在妖精族转移出无限边境前的大战中失去踪影，现在在妖精族归还之际，菲伊库莱德也再次出现。



剧情部分

▲对话时角色的表情和动作非常丰富。



战斗部分

爽快战斗是本作的卖点。



掌机王Sp



掌机王Sp

本辑赠品

《雷电十一人2 威胁的侵略者》

精美贴纸



封面画师：变色猪

美术总监：吴松

主 编：LIKY

责任编辑：雷伊

出版单位：电脑报电子音像出版社

印 刷：深圳佳信达印务有限公司

发 行：(0831) 4867606

开 本：32开 138毫米×210毫米

版 次：2009年11月第一版

印 次：2009年11月第一次印刷

印 张：8

印 数：0001-3500册

字 数：220千字

出版日期：2009年11月

定 价：9.80元

ISBN 978-7-89476-268-9

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2. 独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。
4. 投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。Email投稿邮箱：pgking@263.net。

目录

002 无限边境 超越 超级机器人大战OG传说

掌机情报站

008 掌机情报站

012 Lancer专栏

013 Darkbaby专栏

014 掌机销量榜

黄金眼

016 黄金眼

018 黄金眼REVIEW——庭格尔的恋爱气球之旅

前线狙击

020 绝对英雄改造计划

028 梦幻之星 携带版2

032 潜龙谍影 和平行者

036 战场的女武神2 高卢王立士官学校

043 光辉圣约3 瞳

046 极限脱出 9小时9个人9道门

新作推荐

049 传说勇者的传说

050 水之旋律

050 初音岛 少女交响曲 携带版

051 三国志DS3

051 堕天使的诱惑×快感指令

052 公主与青蛙

052 乐队英雄

游戏一品轩

053 游戏一品轩

特快专递

057 真·三国无双5 Special

062 韵律大师

064 马里奥&索尼克 携手冬季奥运会

068 钢铁大师

070 孢子英雄 竞技场

4.2寸大屏幕！NDSi新型号NDSi LL年内登场

2009年10月29日，任天堂官方正式公布了传闻中的NDS 新型号主机NDSi LL，并且发售日期意料之外地近——2009年11月21日，价格为20000日元，比之前的任何一个型号的NDS主机都要贵一些。

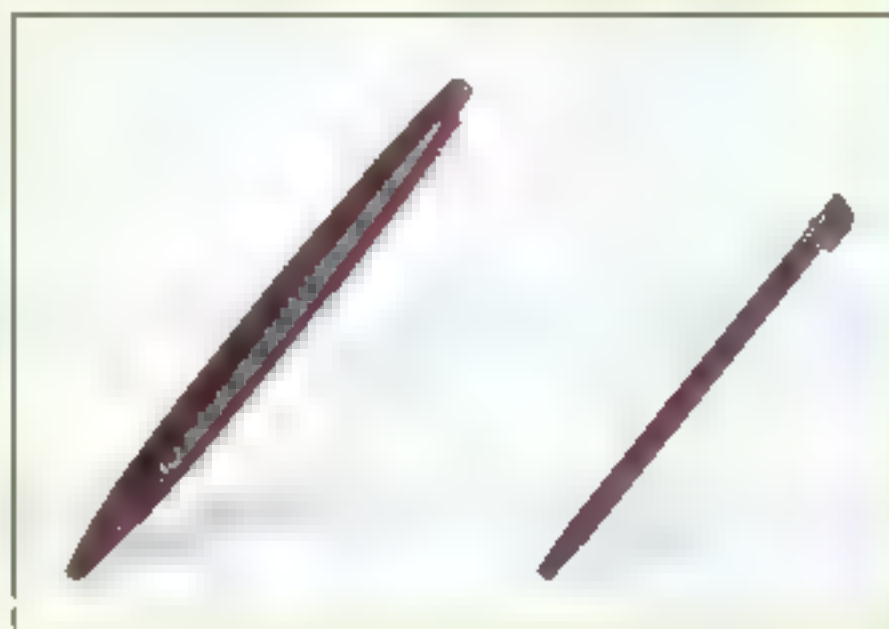
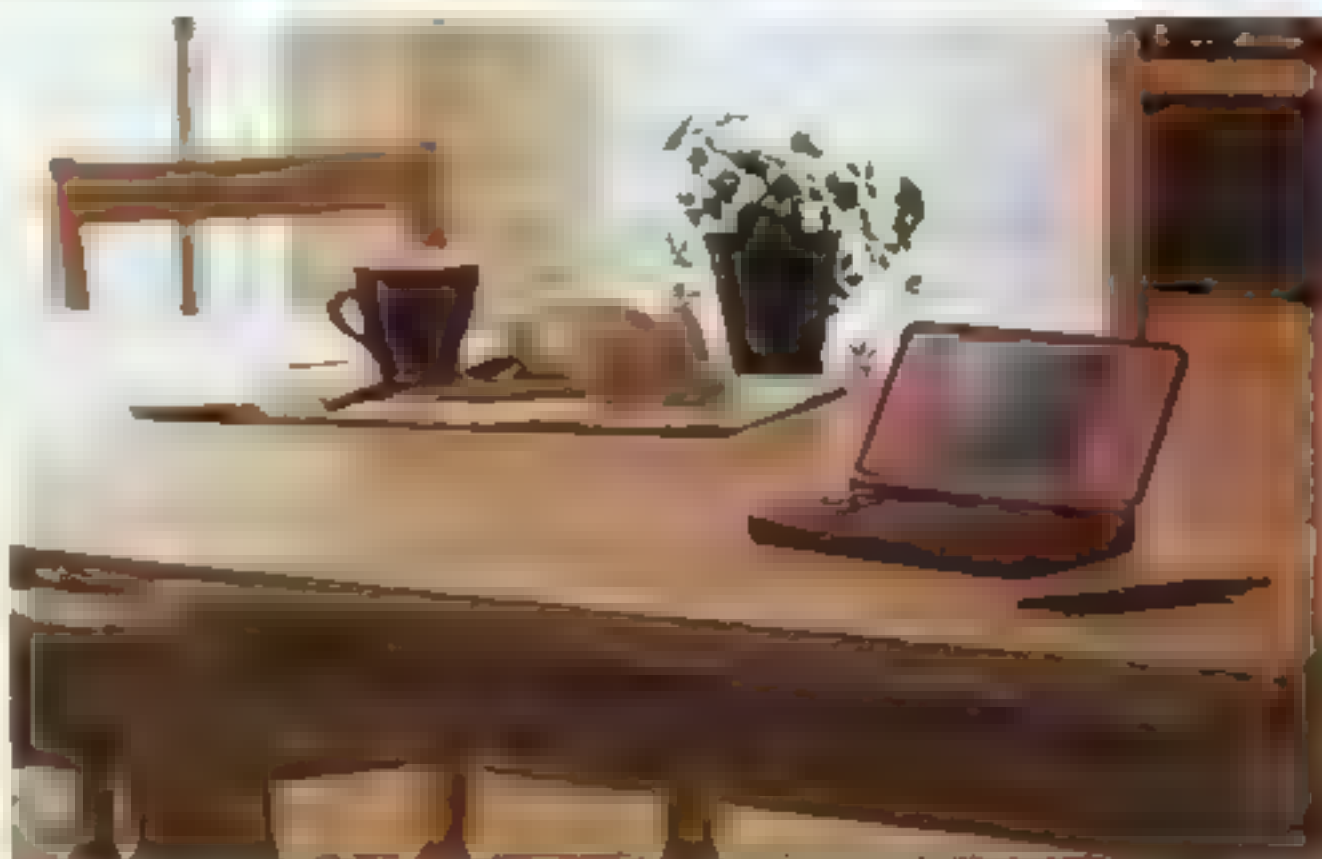
新型号主机相对于之前型号的主机最显著的变化就是各方面都有一定程度地变大。首先是屏幕尺寸，NDSi LL的两个屏幕都达到了4.2英寸，比起NDSi的3.25英寸要大了将近30%，但需要注意的是，屏幕的尺寸虽然增加了，但其分辨率和发色数并没有变化。而随着屏幕的尺寸增大，主机的体积自然也会跟着增大。从主机长度来看，NDSi LL比NDSi长了约3厘米，宽了近2厘米，甚至比PSP-3000还要大，而重量方面也到达了目前主流掌机中最重的314克，可谓“份量十足”。

任天堂方面为NDSi LL首发准备了3种颜

色，即酒红、深棕和天然白。配件方面，NDSi LL将附带一长一短两根触控笔，方便不同需求的人使用，而除此之外，NDSi LL与之前主机最大的区别还在于主机里内置了《稍事锻炼 大人的DS训练 文系篇》、《稍事锻炼 大人的DS训练 理系篇》和《明镜国语 乐引辞典》3款游戏。

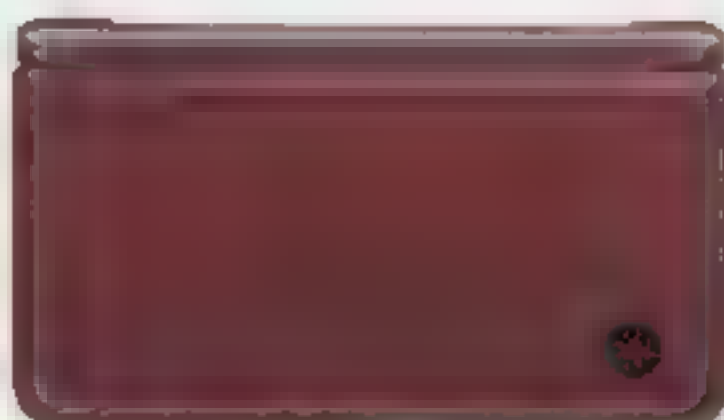
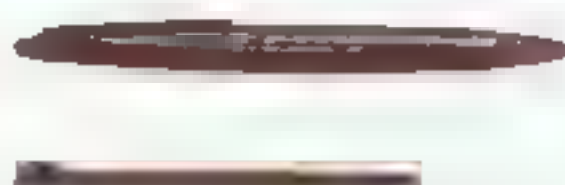
实际上在任天堂正式公布NDSi LL前两天，擅长爆料的日本经济新闻已经将这台主机的消息“犹抱琵琶半遮面”地公布于众了，而根据他们的说法，任天堂的这台新型号主机之所以搞得这么“大”原因有二：一是为了吸引年事已高的用户，二则是为了吸引那些钟情于大屏幕大按钮的手机用户，比如iPhone用户。

实际上在任天堂正式公布NDSi LL前两天，擅长爆料的日本经济新闻已经将这台主机的消息“犹抱琵琶半遮面”地公布于众了，而根据他们的说法，任天堂的这台新型号主机之所以搞得这么“大”原因有二：一是为了吸引年事已高的用户，二则是为了吸引那些钟情于大屏幕大按钮的手机用户，比如iPhone用户。



◀ 与NDSi的对比，可以直观看出屏幕大小等细节的变化。

■NDSi LL的各角度实物照。



NDS各型号规格参数对比

参数 型号	NDSi LL	NDSi	NDSL
液晶屏尺寸	4.2英寸	3.25英寸	3.0英寸
液晶屏	透过型TFT彩色 (26万色)	透过型TFT彩色 (26万色)	透过型TFT彩色 (26万色)
外形尺寸 (mm)	161.0×91.4×21.2	137.0×74.9×18.9	133.0×73.9×21.5
触控笔长 (mm)	96.0、129.3 (大)	92.0	87.5
电源	NDSi专用电池以及AC适配器	NDSi专用电池以及AC适配器	NDSL专用电池以及AC适配器
重量	约314克	约214克	约218克
充电时间	约3小时	约2小时30分	约3小时
使用时间	最低亮度: 约13~17小时	最低亮度: 约9~14小时	最低亮度: 约15~19小时
	低亮度: 约11~14小时	低亮度: 约8~12小时	低亮度: 约10~16小时
	中亮度: 约9~11小时	中亮度: 约6~9小时	中亮度: -
	高亮度: 约6~8小时	高亮度: 约4~6小时	高亮度: 约7~11小时
	最高亮度: 约4~5小时	最高亮度: 约3~4小时	最高亮度: 约5~8小时
对应软件	NDS专用软件以及DSi Ware NDSi浏览器	NDS专用软件以及DSi Ware NDSi浏览器 (仅限2009年秋季之后出货的版本)	NDS专用软件及GBA软件 -
内置软件	随身记事本	随身记事本 (仅限2009年秋季之后出货的版本)	-
	大人的DSi训练 文系篇	-	-
	大人的DSi训练 理系篇	-	-
	明镜国语 乐引辞典	-	-
输入 出端	NDS卡片插槽	NDS卡片插槽	NDS卡片插槽
	SD卡插槽	SD卡插槽	GBA卡带插槽
	AC电源适配器端子	AC电源适配器端子	AC电源适配器端子
	立体声音箱/内置麦克	立体声音箱/内置麦克	立体声音箱/内置麦克
同捆内容	NDSi LL本体	NDSi本体	NDSL本体
	NDSi电源适配器	NDSi电源适配器	NDSL电源适配器
	NDSi LL专用触控笔 (大、小)	NDSi专用触控笔 (2支)	NDSL专用触控笔 (2支)
	简明使用指导	简明使用指导	简明使用指导
	使用说明书	使用说明书 (基本篇、操作篇)	NDSL专用GBA卡槽盖

注: 尺寸为“长×宽×高”, 单位为mm

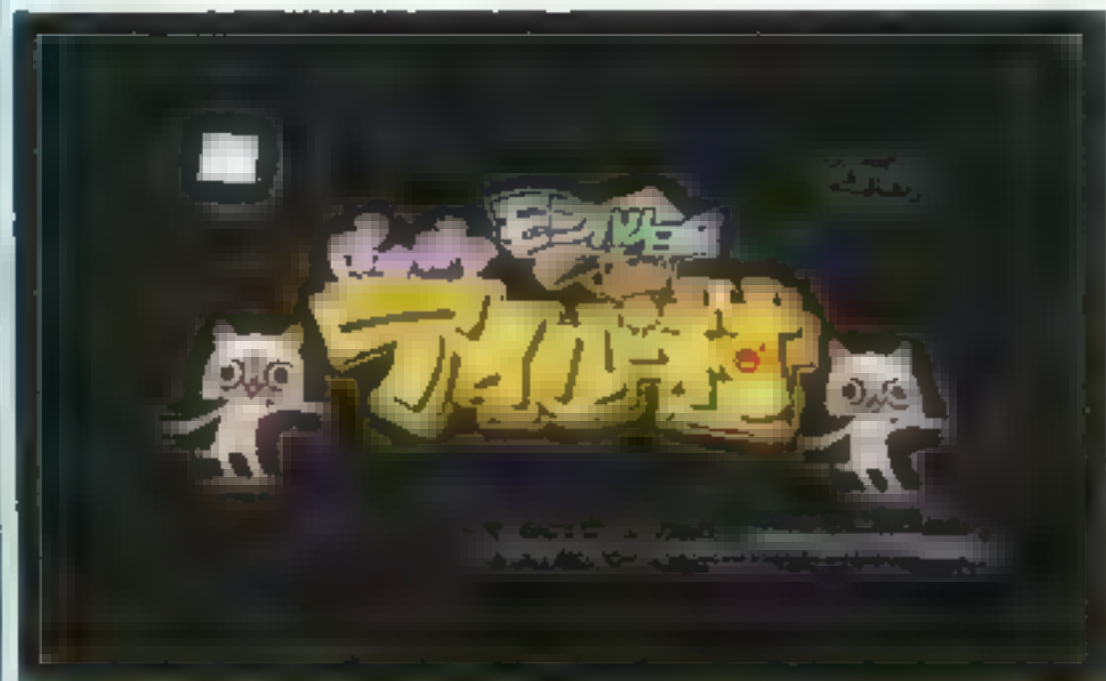
PSP平台“《怪物猎人》系列”新作公布

可以说自从《怪物猎人3》在Wii上推出之后，PSP的“《怪物猎人》系列”玩家就一直苦苦等待《怪物猎人 携带版 3rd》的公布，只可惜Capcom方面一直迟迟没有消息，不过日

前PSP用户却等来了“《怪物猎人》系列”的另一款作品——《怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村 モンハン日記 ぽかぽかアイルー村》。

新作的消息是在10月25日举办的“怪物猎人狩猎王09”的现场公布的，据官方目前透露的消息表示，本作将是一款以系列中可爱的狩猎猫“艾鲁”（アイルー，为主人公的外传性质的作品，制作人辻本良一表示本作是根据系列很多FANS希望以狩猎猫为主角的意愿而制作的游戏。

目前，Capcom方面并未透露游戏的详细信息，感兴趣的玩家还请持续关注我们对本作的后续报道。



《极品飞车》系列全球累计销量突破1亿

EA方面近日为旗下的著名游戏品牌“《极品飞车》系列”举办了一场盛大的庆祝活动——庆祝系列全部作品全球累计销量突破1亿套大关。

1亿套是什么概念？EA方面表示，这意味着“《极品飞车》系列”可以覆盖全美国的每一个家庭，而这个数字，是加拿大人口总和的3倍。

EA官方在活动上也发表了一组有关系列的最新数据，数据显示，“《极品飞车》系列”至今为止已经在超过80个国家和地区发行过22个语言版本的游戏，而如果把所有《极品飞车》游戏的包装盒排列起来，可以填满173609个足球场；从玩家角度来看，他们在系列游戏中驾驶赛车跑过的里程数已经超过了2790亿公里，制作的个性化车身超过了17万亿个……这些应该说都是“奇迹”一般的数字。

从1994年开始到现在，“《极品飞车》系列”每年都会推出一款续作，遍布所有主流家用机平台和掌机平台，至今已经有15年之久。而更重要的是，至今这个系列依然有为数众多的支持者，而游戏本身每年依旧带给全世界赛车游戏爱好者各种精彩的游戏体验，不得不承认，这是一个伟大的游戏系列。

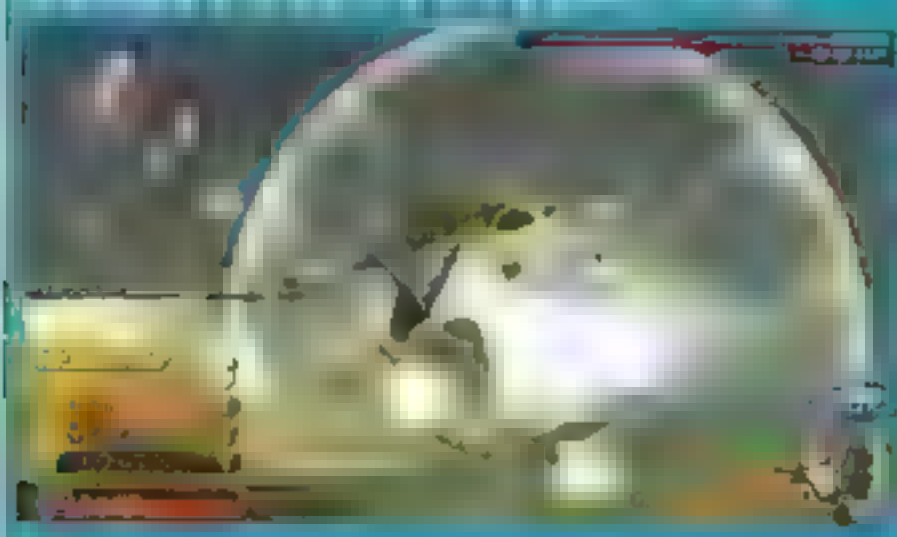


10月16日

10月18日

10月18日

10月18日



10月25日

10月25日

10月25日



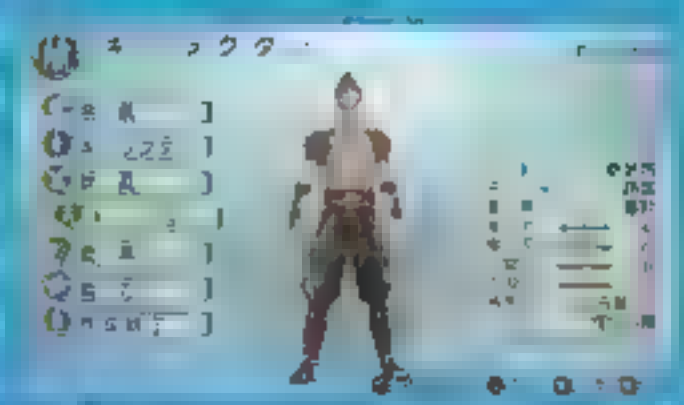
10月26日

10月26日

10月26日

10月26日

10月26日





Lancer

从事网游行业及电子竞技行业十余年的骨灰级玩家兼特约编辑人。由于工作与生活需要而长期研究美日欧游戏生态，对海外同行略有耳闻。

随行猫与 少子化

几个月前《怪物猎人3tri》大值崩的消息传出时，家里没有WII的PSP玩家们可能或多或少都会有一些幸灾乐祸之情。正如某网站对该作的读者调查结果一样，大多数《MH》玩家都选择了等待《MHP3》，而《MH3》的销售不力让玩家距离《MHP3》又近了一步。大家都在翘首以待，等待着Capcom找个良辰吉日公开《MHP3》。上个财年Capcom有《街头霸王4》、《生化危机5》等大作，这个财年还有《失落的星球2》、《丧尸围城2》等游戏撑着，而下个财年Capcom总要找个新的依靠。

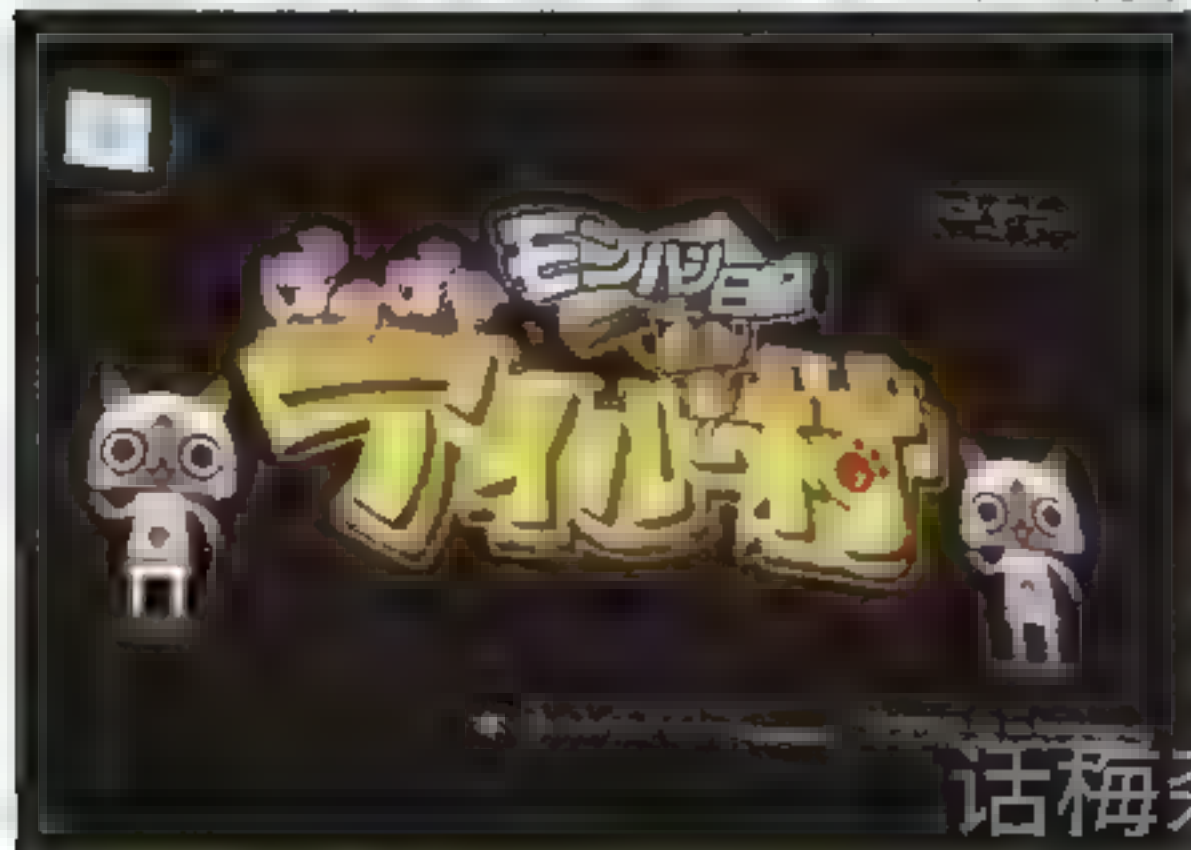
Capcom果然没有辜负大家的期待，带来了新的《怪物猎人》，只是这个猎人却出乎所有人的意料。《怪物猎人日记》应该是Capcom为了继续扩大《MH》玩家群数量而做的游戏，当初Capcom设计随行猫为的就是吸引女性，就像《口袋妖怪》的皮卡丘一样，这种以中小学生的目标群体的游戏总要有一些人见人爱的标志性角色，便于品牌推广与产品价值塑造。Capcom纵横业界二十余载，塑造的卡通形象不少，到如今能拿出来创造经济价值的却只剩洛克人。你会记

住隆、春丽、里昂、克里斯，但这些为成年人打造的角色产生不了多少实际效益，少年儿童才是虚拟偶像市场的衣食父母。

《怪物猎人》走红后，经常被拿来与《口袋妖怪》做比较，二者都是靠通信功能、借口耳相传效应红起来的游戏。与《口袋妖怪》相比，《怪物猎人》的号召力始终还是稍逊一筹，这可能是前者有更多低龄玩家，而在游戏的世界里，低龄层永远是利润最丰厚的用户层，而卡哇伊的角色永远是打开这个用户层的利器。

口耳相传效应是一种可遇不可求的现象，能够以最低的宣传成本实现最高的宣传效果，有幸被口耳相传起来的游戏定当好好把握这一生修来之福分。不过口耳相传效应也很容易因为时间的流逝而失去话题性。品牌做起来后，还要靠厂商实打实的宣传与市场运作保持热度。《怪物猎人》这几年的经营手法是通过官方举办的“狩猎大会”催化玩家之间的互传效应，将《怪物猎人》打造成一种竞技或文化现象。这可以保持玩家对游戏的忠诚度，不过到最后还是要靠发售新作来收割悉心栽培出来的商业价值。《怪物猎人》是耗时的游戏，每一款游戏都需要较长的消化时间，新作的推出速度不宜太频密，不过可以在正传之间穿插几个外传，多榨取一些剩余价值，同时也为某些重点栽培的角色提高出场率，增加角色价值，提高品牌号召力。善于角色经营是任天堂的不败秘诀之一，Capcom要向任天堂讨教的地方还有很多。

SE通过《勇者斗恶龙怪兽篇》不断为“《DQ》系列”补充少儿玩家，如果经营得当，《怪物猎人日记》今后或许也可以扮演类似的角色。日本的少子化现象正逐年恶化，出生率太低导致少年儿童的数量逐年减少，少儿玩家正在成为一种稀缺资源。为避免游戏人口的流失，更应该对少儿用户层进行深度挖掘。《MHP2G》销量已经超过360万，如此巨大的用户基数很难维持与扩张，能够做到的常青树只有《口袋妖怪》与《DQ》，即使是《最终幻想》也已逐渐力不从心。缺乏低龄向的产品线是其玩家群无法得到扩充，受众面不断缩窄的主因，SE正希望通过《光之四战士》等低龄向游戏为《FF》补充新血液。《怪物猎人》拥有在中小学校中声名远扬的先天优势，更应趁胜追击，若待到少年们长成青年再谈低龄化则为时晚矣。



话梅

始动

近日,关于次世代NDS的传闻呈甚嚣尘上之势。半导体方面的专业资讯网站Bright Side Of News日前有人匿名披露了一则惊爆消息:任天堂已经和NVIDIA签订关于使用嵌入式SOC(System on Chip)的Tegra芯片系列作为次世代NDS主处理器的商业合同,这一传闻事后得到了NVIDIA官方的间接证实,因此我们完全可以期待集成了ARM11 CPU、GeForce GPU以及系统内存的Tegra芯片会将赋予次世代NDS非常强悍的硬件性能,同时还将具备高品质的多媒体播放能力。另根据来自业界的可靠消息,任天堂上月在德国举行的GAME COM游戏展中曾经向相关人士秘密披露了次世代NDS的讯息,该主机开发代号为“Nintendo TS”(Tegra System)。

事实上,次世代NDS采用Tegra芯片系列完全顺理成章。为了能够完全兼容现在的NDS游戏,采用以同系列CPU的升级版ARM11为核心的Tegra芯片显然是明智的选择。然而更令任天堂心仪的则是Tegra惊人的续航省电能力,微软最新推出的便携式多媒体播放器ZUNE HD因为搭载了Tegra芯片,可连续放音乐33小时或视频8.5小时,而该芯片在处理大规模图形数据运算时同样拥有卓越的低耗电功能。Tegra芯片在战略意义上可谓一石数鸟,在性能上完全具备了压倒PSP和iPhone 3G的能力,同时也满足了任天堂的次世代携带设备全面多媒体化的需求。由于采用了同规格的高性能嵌入式芯片,次世代NDS在向PSP和iPhone 3G全面宣战的同时,也为防范微软今后突如参入搅局预设了战略屏障。在某种程度上或许略带讽刺意味,如果次世代NDS采用的是Tegra的SX 600/650系列芯片,该主机或许将成为任天堂有史以来首款完全对应HD高清功能的硬件。

如果说NDS是一个明确的暗示,次世代NDS则将是TV游戏产业一个具有里程碑意义的重要产品。岩田聪领军的任天堂显然已经放弃“游戏就是游戏”的传统商业思维,正在为了最大限度地获得消费人群而全力打造一款多媒体数码移动终端,当然游戏功能肯定还将是商品的灵魂核心。在品牌的市场冲击力方面,任天堂显然比索尼和苹果更具有优势。PSP和iPhone等商品因时尚设计而在青少年群体拥有影响力,但是任天堂品牌在5岁乃至80岁的广泛年龄层都拥有着不俗的口碑,其未来所推出的商品如果定位得宜的话,完全具备潜质成为有史以来最成功的移动多媒体终端。如果任天堂能够巧妙利用错综复杂的商业

本栏目文章仅代表作者观点,与《掌机王SP》立场无关。



Darkbaby

真名徐继刚 “游龄”超过20年的老玩家 游戏资深撰稿人,对游戏文化和游戏展业的历史有较深了解 自称目前掌机游戏已经占据了其所有游戏时间的七成以上。

竞争关系进行合纵连横(例如和Google全面合作),其商品更将如虎添翼。目前业内人士普遍判断任天堂会在2010年E3大举发表次世代NDS,并在下半年度全面投入市场。

10月27日,《日经新闻》刊登消息称任天堂将在年内以原有价格(18900日元)发售液晶屏幕为现行两倍大的NDSi改良型,同时还会进一步强化防盗版机能,这个消息似乎为次世代NDS的确定性带来了歧义。《日经新闻》的报道具有相当的专业性,远在1996年初就在全世界率先披露了《FFVII》登陆PS主机的爆炸新闻,近则在NDS官方正式发表一年前就准确预告任天堂即将发售具备摄像头和音乐播放功能的下一代NDS主机,虽然这次任天堂在当天就断然否认了日经的报道,但该报道却未必就是凭空捏造。以笔者的拙见,目前的竞争形势并不容任天堂过份乐观,推出换汤不换药的改良产品并不能取得预期市场反响,任天堂目前需要推出一款突破性的全新商品。对于NDS系列主机来说,目前最大的技术软肋显然绝非液晶屏幕的尺寸,而是数据运算能力的严重制约。仅仅在《日经新闻》爆料的两天后,任天堂就正式发表了将于11月21日以20000日元价格发售NDSi LL的消息。该社在同一天还披露了2009财年的财政报告,匆忙推出NDSi LL显然是为了抵消营业利润同比下降59%的巨大市场利空,采用超大屏幕后的市场反响将成为未来真正的NDS后续主机设计定案的最重要参考依据。

同样是来自海外的传闻,据说秘密开发中的索尼PSP2将采用ARM Cortex处理器+4核400MHZ PowerVR显卡,如果该规格最终获得确认的话,PSP2的数据运算能力可能比次世代NDS还要略胜一筹。当然,经过了无数次规模大大小小的商业战争,我们已经确信硬件性能绝非决定胜负的关键所在,合理的商品定位才是最根本因素。



◀网上热心网友设计出的“Nintendo TS”的假想图,屏幕可以进行旋转

最新销量榜

PORTABLE GAME SALES RANKING

TOP 10

销量统计: 截至

《口袋妖怪 心金·灵银》销量依旧领先，累计即将突破300万大关。《雷电十一人2》销量较前作大幅提高，目前销量已经接近60万，相信最终销量也会在前作35万套的两倍以上。《不死骑士》意外地占据了软件榜第5位，虽然近两万套的首周销量并不算高，但对于这款发售前一直默默无闻的游戏来说也实属不易了。由于追加出货的放出，《深空》的排名和销量都有所回升，第7销量中流，万应援并不困难。

1	口袋妖怪 心金·灵银	本周销量 15万1242套	累计销量 267万1528套	NDS
2	雷电十一人2	本周销量 7万2640套	累计销量 44万5424套	NDS
3	不死骑士	本周销量 16万2633套	累计销量 134万8357套	NDS
4	口袋妖怪 钻石·珍珠	本周销量 1万9152套	累计销量 20万2452套	PSP
5	口袋妖怪 钻石·珍珠	本周销量 1万8168套	累计销量 1万8168套	PSP
6	口袋妖怪 钻石·珍珠	本周销量 1万7239套	累计销量 1万7239套	PSP
7	口袋妖怪 钻石·珍珠	本周销量 1万6982套	累计销量 14万1303套	NDS
8	口袋妖怪 钻石·珍珠	本周销量 1万4744套	累计销量 398万3800套	NDS
9	口袋妖怪 钻石·珍珠	本周销量 1万3260套	累计销量 10万4090套	NDS
10	口袋妖怪 钻石·珍珠	本周销量 1万2443套	累计销量 11万7686套	NDS

销量 = 本周销量 + 前作销量

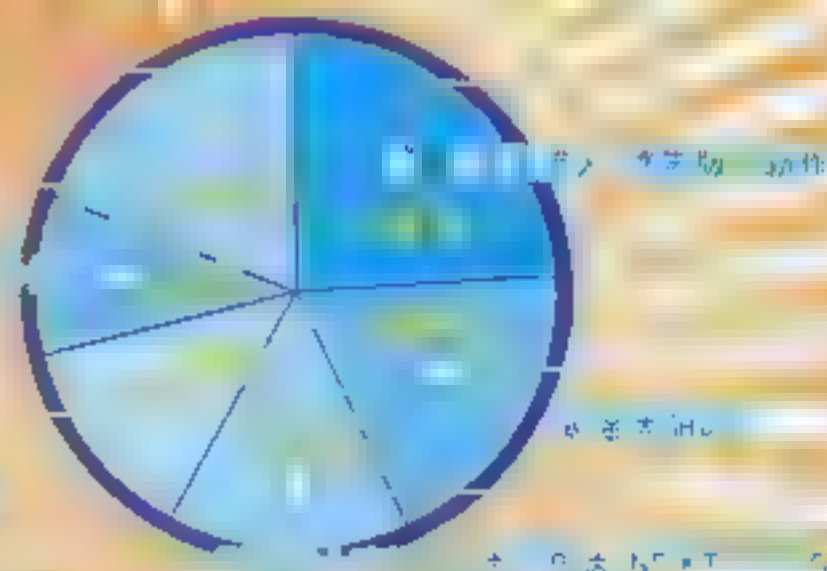
平台	本周销量	2009年销量	累计销量
NDSi	5万2825台	246万8571台	375万5943台
PSP	3万9382台	167万8600台	1275万7064台
NDSL	3916台	41万8553台	1782万4524台 (2427万5730台)

1		■ Activision ■ ACT ■ 2009年10月20日	本周销量 累计销量	9万2454套 9万2454套
2		■ Square Enix ■ RPG ■ 2009年9月24日	本周销量 累计销量	6万262套 50万9278套
3		■ SEGA ■ SPG ■ 2009年10月13日	本周销量 累计销量	5万5402套 9万5784套
4		■ Nintendo ■ RPG ■ 2009年10月12日	本周销量 累计销量	3万1300套 9万9893套
5		■ Nintendo ■ A + RPG ■ 2009年9月14日	本周销量 累计销量	3万812套 31万5657套
6		■ THQ ■ FTG ■ 2009年10月20日	本周销量 累计销量	2万4983套 2万4983套
7		■ Nintendo ■ RAC ■ 2005年11月15日	本周销量 累计销量	1万8291套 607万3974套
8		■ Nintendo ■ ACT ■ 2006年5月15日	本周销量 累计销量	1万7326套 725万6149套
9		■ Nintendo ■ AVG ■ 2009年8月24日	本周销量 累计销量	1万4776套 22万285套
10		■ THQ ■ FTG ■ 2009年10月20日	本周销量 累计销量	1万3674套 1万3674套

最期待

读者期待榜

(按期待人数排序)



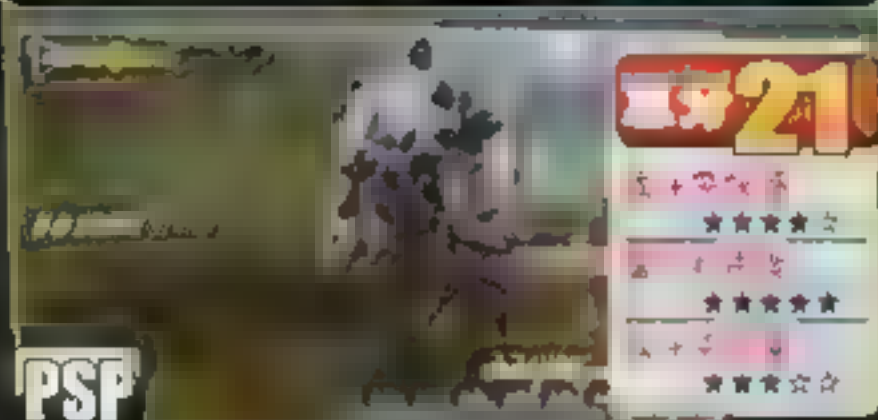
黄金眼

栏目主持
雷伊



《不死骑士》作为一款在玩法上具有一定新意的原创动作游戏，可玩性不低，玩过单人模式之后也别忘了找朋友试一下联机模式。《电击工厂3》虽然看起来和前作相差不大，但在各方面调整得更为贴心，亲手试一下你就会发现个中差异。至于《真·三国无双5 Special》，如果你实在是有大把时间可以贡献给这款移植得不怎么样的“二次炒饭”，那我也不阻止你跳入雷池，毕竟有的玩家比爱玩还玩。

不死骑士



乍一眼看上去和《无双》系列很像，但实际玩过之后会发现本作走的和《无双》是不同的路线，另类的风格有着别样的乐趣。

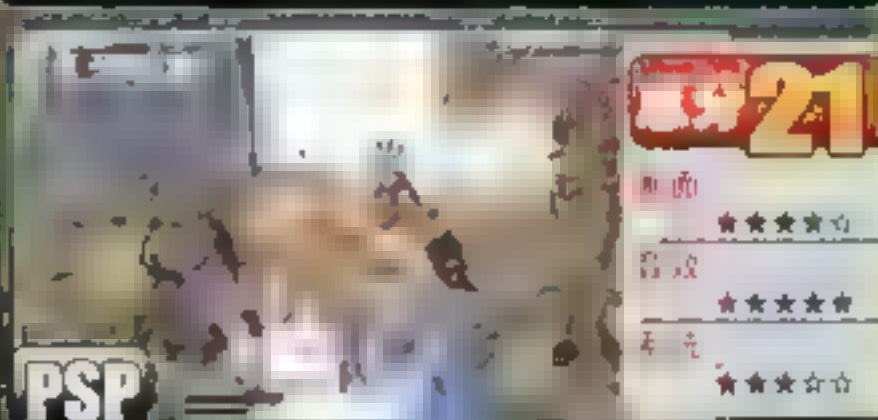
虽然要面对的依旧是大量敌人的围攻，但有别于“《无双》系列”的爽快，本作更加注重的是对僵尸的控制以及战场的掌控。本作的操作系统一般，战斗场面也不算华丽，游戏里的三位主角的个人能力平平，战场上很多时候都需要依靠吸取敌人的灵魂来回复体力，特别是BOSS战，光靠硬拼是绝对不行的，必须要找到正确的方法才可以对其造成比较大的伤害。游戏由20个关卡组成，每一关的流程并不长，各种称号的收集是对完美控的一个巨大考验，各种模式的多人游戏也非常有趣，总的来说算是一款创意不错的游戏。

游戏的画面中规中矩，类似于《无双》的玩法和手感想必不少玩家都会喜欢。不过作品内容偏少，过分强调僵尸的作用以及后期谜题的重复单一也是游戏硬伤。

结合了《无双》的爽快战斗以及《安琪拉》的集谜解谜，但两方面都略显欠缺火候，而且由于机能有限，同屏的僵尸数量不多，缺乏视觉上的魄力。

■ 平台：PSP ■ 类型：ACT ■ 发售日期：2009年10月15日 ■ 人数：1-4人 ■ 无对应周边

真·三国无双5 Special



PSP版同名作的移植版，依旧是操作三国武将驰骋沙场一骑当千，虽为二次移植，但也在已增添新要素的P2版的基础上又增加了新角色。

比预想要好，而且越玩越爽快，这是目前为止本作给我的最深印象。游戏画面不错，但视野却比《无双大蛇》更短了，不过适应以后倒也影响不大。刷马刷道具很有偷鸡嫌疑，需要反复S/L才能炼出好马的过程更是枯燥。而众多角色没有无双模式也是一大遗憾。360度的防御则变相增加了游戏难度。连舞系统可谓是双刃剑，玩家只有坚持过初期的寡淡及到处赶路的枯燥，将连舞提升上去、并熟悉了攻关路线才能感受到该作的爽快，这种设定显然将游戏限定为了“FANS向”。

既不像《真·战国无双》一样有掌机版独创系统，又没有《无双大蛇》掌机系列的高移植度，原作的硬伤均没修正，而期望去的大片雾气立刻让人没了兴致。

由于向下移植导致游戏的整体素质降低，整体色调偏暗的战场对于玩过原作的玩家来说十分不习惯，不过值得庆幸的是同屏人数相对让人满意。

■ 平台：PSP ■ 类型：ACT ■ 发售日期：2009年10月22日 ■ 人数：1-2人 ■ 无对应周边

孢子英雄竞技场



得分20

画面表现

★★★★☆

战斗手感

★★★★☆

创意

★★★★☆

■Spore Hero Arena■卡片 5 256b ■EA Games■AVG
■2009年 0月8日■ 4人■对应任天堂Wii■网络连接



系列亮点之一的自创角色形象这一设定得以传承，而与前作最大的不同之处在于，本作中玩家可制造的孢子生物都是以3D形式表现的，加上独具创意的系统使得游戏玩起来更加有意思。新增设的“竞技场”模式令本作增加了不少动作要素，竞技场上玩家虽可以使用丰富多样的特殊技能，不过一味地将敌人撞出竞技场的战斗形式太过于重复单一，再加上触控结合按键的蹩脚操作，使得战斗尤为不爽，易产生烦躁情绪。游戏最好玩的其实还是冒险过程以及途中设置的迷你任务，大量的收集要素更是让人乐此不疲。



自由创造主角依然非常有意思，不过这次战斗部分的操作让人不太习惯，远没有前作全程触屏操作来的流畅，新增的竞技场也比较无聊。



编辑模式满足了玩家的创造欲，玩家可按自己的想法造出各种生物，而战斗部分则满足了玩家的破坏欲，用自创的生物将对手打到后很有成就感。

马里奥与索尼克在冬奥会上的运动项目



得分22

画面表现

★★★★☆

战斗手感

★★★★☆

创意

★★★★☆

2009年 0月13日



相比奥运会，冬奥会上的运动项目虽有不少，不过8大项16种冰上/雪上运动让本作丝毫不亚于前作的丰富度，加之冬奥会以竞速性的比赛居多，因此玩起来更加刺激。可选角色在速度、技巧等各项能力上均存在差异，游戏的玩法也是五花八门，操作方法分为按键操作和触控操作，而上下屏的界面也会随项目的不同而变化。与前作相比，本作最大的特色便是新加入的剧情模式，一个接一个的挑战任务为游戏添加了不少冒险要素。从游戏的多样性和可玩度来看，厂商对本作的制作绝对是花了大气力的。



收录的比赛项目非常齐全，比赛的气氛也营造得相当好，约上好友一起对战更是乐趣十足，不过玩之前得有换屏幕贴膜的习惯。



游戏在垂直画面表现上做得不错，手感方面也较好地突出了冰雪项目在摩擦力、惯性等方面的特点。不过游戏的一次性操作时间较短且频率高让人不太适应。

牧场物语：重制版



得分24

自由度

★★★★☆

手感

★★★★☆

创意

★★★★☆



村民们会根据时间变化在村中自由移动、做自己的事，而且还会因节日到来，或天气变化而采取特别的行动，这些设定无不给玩家带来一种他们是“活着”的真实感。系统方面与前作相比变得更贴心，耕种、撒水之类的过程都简化了不少，显示着村民们具体所在位置的地图也让玩家在做任务时轻松了许多。战斗操作简单易上手，新武器的增加也使得战斗爽快度大增。背景画面看上去还挺舒服，不过人物做得相当粗糙，不少衣服换上后只能看出颜色上的变化。语音量过少也有些遗憾，可惜了本作那不错的声优阵容。



新追加的变身系统让主角的冒险趣味性十足，游戏画面以及背景音乐很好地突出了大自然的感觉。游戏内容异常丰富，以致有时会让人不知所措。



虽然游戏方式上和前两作大同小异，但在细节方面把握得更加成熟，玩起来更加亲切顺手。战斗部分变得更为爽快，角色的成长变得更有成就感。

■Mario & Sonic at the Olympic Winter Games■卡片 5 256b ■SEGA■SPG
■2009年 0月13日■ 1~4人■对应任天堂Wii■网络连接

■Harvest Moon: Homecoming■卡片 5 256b ■SEGA■RPG
■2009年 0月22日■ 1~2人■对应任天堂Wii■网络连接

更正

上稿“黄金眼”中《蓝龙 异界的巨兽》的评分应为7.7，二个分项打分为战斗爽快感（3★） 剧情脑洞度（5★） 装备华丽度（4★），特此更正

黄金眼 Review

GOLDEN EYE: THE ESCAPE REVIEW



这是一款轻松搞笑的游戏，这是一款极度猥琐的游戏，这是一款由著名童话故事改编的游戏，这是一款被极度恶搞的游戏，这是一款老少咸宜的游戏，这是一款需要一定语言基础的游戏，这是一款让人拿得起放不下的游戏。



猥琐的大叔

服，当然这也是我们的大叔身心受到频繁双重打击的原因所在。

在游戏里，我们的大叔因为某种机缘进入了书本中的世界，只要到达城堡就能与公主共舞并获得永远的幸福，于是为了追求幸福的大叔踏上了梦幻恋爱之旅。从结识同伴到帮助村民，从解决谜题到拯救公主，一路上留下了大叔猥琐的笑容，而最开始被吓到的人们也在和大叔共处的一段时间内了解到了大叔的真性情。除了长相猥琐一点，总的说来我们的大叔还算是个好人。首先，女性的要求从不拒绝，不光是年轻漂亮的靓妹，就连还没发育的小孩、心浮气躁的大婶、肥胖过度的魔女，甚至是连与猴子作伴的老太婆说的话也都是立马照办，一点不能含糊的，这可是世纪级好男人的



庭格尔大叔在当上主角后不但没有改变自己的形象，反而变本加厉地刺激着我们的眼球，单单是见到美女后那足以称之为恶心的笑容，别说是女性，就算是纯爷们看见了也会浑身不舒



▲想和我说话？礼物拿来！

标准啊！有事声吩咐，剩下的自然有人会来完美地处理，这样的小日子过得岂不快哉？其次，我们的大叔由于相貌过于独特加之常年身心受到打击，导致语言表达能力和自信严重不足，甜言蜜语之类的话是不用指望从大叔口中听得到的，不过踏踏实实做事这点可是没的说，比起临时哄人开心的甜言蜜语，相信身心成熟的女性更加喜欢靠行动来说话的中年男子吧。第三，我们的大叔为了取悦女性那可以说是不择手段，帮忙、打杂、赚钱、送礼，只要是能够讨得对方欢心，不管是可以种出许多苹果的神奇种子，还是为了打通隧道完成幽灵矿工们百年的夙愿，亦或是不辞辛苦跑遍许多地方为公主收集解毒的药材，大叔保证二话不说立即行动，并且以最快的速度完成任务。也难怪故事的最后几位女主角在大叔即将离开书本世界时流下了难舍的眼泪，这样一个婚前轰轰烈烈舍身追求，婚后兢兢业业任劳任怨的好男人、好老公，怎么会没有女人愿意为他落泪呢。

欢乐的世界

游戏的故事取材自著名童话故事《绿野仙踪》，不过游戏的人物和剧情却是将这部署名的童话故事狠狠地恶搞了一番。讲话不分场合并且喜欢炫耀的脑残稻



草人，由于飞行器损坏而被迫与庭格尔同行的无口无心机器娘，力大无穷不过胆小如鼠，长相猥琐程度不亚于庭格尔大叔的狮子，这样的团队一路走下来自然是笑料百出，无比欢愉。

俗话说得好，书中自有黄金屋，书中自有颜如玉，在庭格尔大叔身处的童话故事里，这两样东西都与大叔有着解不开的缘分。在游戏的世界里，赚钱似乎是件很容易的事，我们可以在石头下、草丛中、鸡窝里、果树上轻松地找到大量卢比，帮助大妈大婶整理田地或者是钓鱼也都可以换得大量的卢比，看来我们的大叔无论在哪里都很有金钱运嘛。有了钱，自然就要展开爱情攻势，俗话说得好：人丑不要紧，关键要送礼。不管什么样的女孩，只要用真情和礼物，总归能打动她的，当然首先得给足那些守护在美女旁边的大妈大婶足够的好处才能顺利接近目标。

难免的俗气

作为一款轻松搞笑的文字游戏，本作可以说做得非常到位了，可是唯一让人感到不爽的地方就是贿赂模式。所谓的贿赂模式就是指游戏过程中不断给女性赠送礼物，让她们的好感度迅速提高到亲密状态。刚开始接



触这个模式的时候感觉挺新鲜，根据各个女性角色的性格来推测她们的喜好，然后赠送礼物增加好感度，可是玩到游戏后期就会发现这个系统存在着种种弊端，其中最让人无法忍受的就是需要不断地赚钱来购买昂贵的礼物送给心仪的女孩。随着女孩子们好感度的升高，需要用到的礼物档次也会不断提高，LV3档次的礼物动辄数百卢比，而且女孩子对礼物的口味还变得越来越挑剔，这样一来一款充满欢乐与爱情的游戏被这个系统搞得满是铜臭味，以这种方式刻意延长游戏时间的做法相信没有几个玩家会赞同。不过总的来说这算是一款难得的欢乐型文字类游戏，闲来无事看看大叔猥琐的表现博君一笑也算是造福了广大的玩家。

[illegible]

平凡的新马克游侠

主人公

爱托兰泽

迷糊的女主角？

常胜无败的超级英雄

——文字皮洛彦

▼和“教官”这个给人以严肃感的词不符，爱托兰泽实际上是一个很有个性的女孩

▲新人在教主角作人吗，游侠应具备良好的基础



▲文字皮洛彦在游戏中的表现

马克游侠装备大揭秘

本作最大的乐趣之一就是可以自定义马克游侠的装备。可以变更的部位一共有五个，无论改变哪个对马克游侠的能力都会产生影响。战斗的难易度也会因此变化，所以要在迷宫中存活不仅需要提升等级，收集各种强力的装备也是非常重要的。

**将英雄从头
武装到脚趾**

右手

RIGHT ARM

右手大多是英雄的象征性部分。多数的装备都和攻击有关，是打倒敌人的关键。



短剑



钻头



魔术杖

头

HEAD

防止英雄的真面目暴露的装备。除了有一般的面罩外，还有头巾和帽子等。

恶魔面罩



普利尼帽子

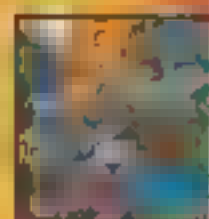
左手

LEFT ARM

和右手一样，左手装备也是用来攻击。根据装备的武器不同，可以和右手装备组合出各种战斗风格。



龙爪



格林机

脚部

LEG

- 1. 铁鞋
- 2. 铁鞋
- 3. 铁鞋
- 4. 铁鞋
- 5. 铁鞋
- 6. 铁鞋
- 7. 铁鞋
- 8. 铁鞋
- 9. 铁鞋
- 10. 铁鞋
- 11. 铁鞋
- 12. 铁鞋
- 13. 铁鞋
- 14. 铁鞋
- 15. 铁鞋
- 16. 铁鞋
- 17. 铁鞋
- 18. 铁鞋
- 19. 铁鞋
- 20. 铁鞋
- 21. 铁鞋
- 22. 铁鞋
- 23. 铁鞋
- 24. 铁鞋
- 25. 铁鞋
- 26. 铁鞋
- 27. 铁鞋
- 28. 铁鞋
- 29. 铁鞋
- 30. 铁鞋
- 31. 铁鞋
- 32. 铁鞋
- 33. 铁鞋
- 34. 铁鞋
- 35. 铁鞋
- 36. 铁鞋
- 37. 铁鞋
- 38. 铁鞋
- 39. 铁鞋
- 40. 铁鞋
- 41. 铁鞋
- 42. 铁鞋
- 43. 铁鞋
- 44. 铁鞋
- 45. 铁鞋
- 46. 铁鞋
- 47. 铁鞋
- 48. 铁鞋
- 49. 铁鞋
- 50. 铁鞋
- 51. 铁鞋
- 52. 铁鞋
- 53. 铁鞋
- 54. 铁鞋
- 55. 铁鞋
- 56. 铁鞋
- 57. 铁鞋
- 58. 铁鞋
- 59. 铁鞋
- 60. 铁鞋
- 61. 铁鞋
- 62. 铁鞋
- 63. 铁鞋
- 64. 铁鞋
- 65. 铁鞋
- 66. 铁鞋
- 67. 铁鞋
- 68. 铁鞋
- 69. 铁鞋
- 70. 铁鞋
- 71. 铁鞋
- 72. 铁鞋
- 73. 铁鞋
- 74. 铁鞋
- 75. 铁鞋
- 76. 铁鞋
- 77. 铁鞋
- 78. 铁鞋
- 79. 铁鞋
- 80. 铁鞋
- 81. 铁鞋
- 82. 铁鞋
- 83. 铁鞋
- 84. 铁鞋
- 85. 铁鞋
- 86. 铁鞋
- 87. 铁鞋
- 88. 铁鞋
- 89. 铁鞋
- 90. 铁鞋
- 91. 铁鞋
- 92. 铁鞋
- 93. 铁鞋
- 94. 铁鞋
- 95. 铁鞋
- 96. 铁鞋
- 97. 铁鞋
- 98. 铁鞋
- 99. 铁鞋
- 100. 铁鞋

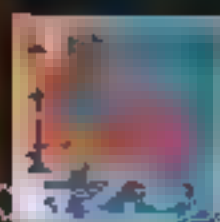


坦克

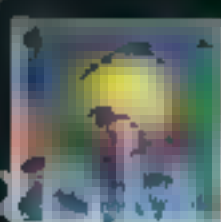
扩展

OPTION

主角身体部分以外的扩展装备。这些装备大多数都非常有个性，甚至有些还有特殊的功用哦。



3D眼镜



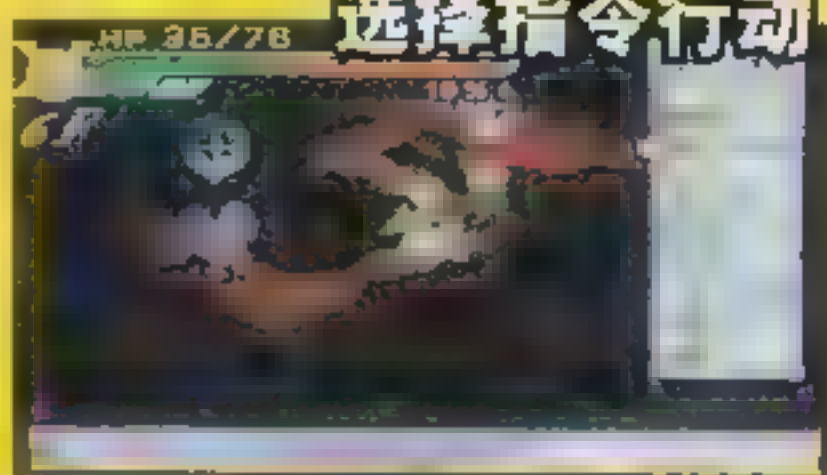
3D眼镜

迷宫

每次进入结构都会改变的英雄训练所

为了打倒最终BOSS，主人公要在名为英雄训练所的迷宫内进行训练，这也是本作游戏的重点。本作的迷宫有点类似于“不可思议迷宫”，特点可以概括为以下几点。

选择指令行动



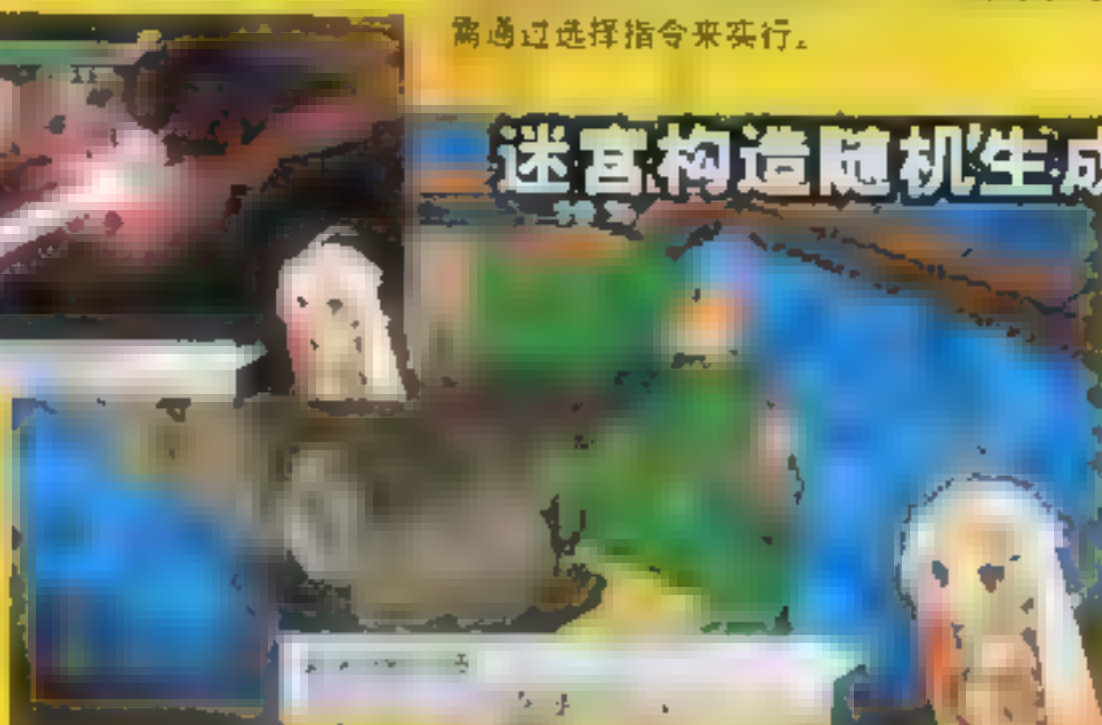
▲基本操作可通过按键实现，其他的行动则需要通过选择指令来实行。

迷宫的特点

- 内部构造是随机的
- 拥有各种各样的地形
- 可以取得各种道具
- 可以入手装备部件

▶ 随机生成的迷宫令探索不会有重复感。

迷宫构造随机生成



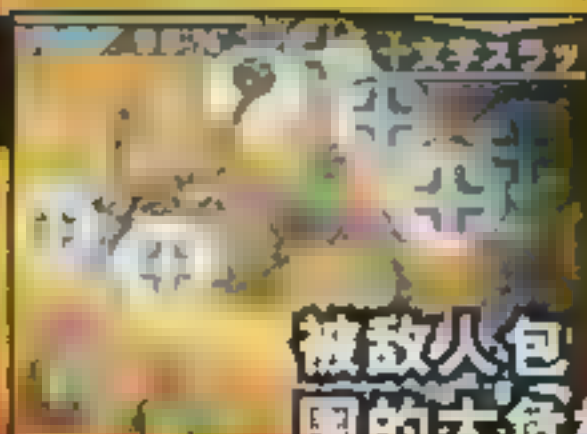
迷宫的注意事项

1

主角和敌人交替行动!!

迷宫内的行动方式为回合制，由主角和敌人交替进行。一般，回合里可以做出的行动只有一次，所以根据具体情况来做出下一步行动是攻略迷宫的重点，非常考验玩家的随机应变能力。

▶ 迷宫内大多数时候都要面对敌众我寡的情况。



被敌人包围的大危机

Check Point

活用各种系统来化险为夷

可以将敌人和道具投出的系统



玩过《魔界战记》系列的玩家都应该很熟悉的系统。角色可以将身旁的道具甚至敌人举起并投出。好好运用的话可以有效防止敌人接近。

▲被敌人包围的时候，这个系统说不定能派上大用场。

WEAK标志注目



通过攻击敌人弱点进行连续行动

通常攻击后自己的回合就会结束，继而进入敌人的回合。但是，如果攻击时能打中敌人弱点的话，就能在回合结束前再进行一次行动，这种情况被称为“攻击机会”。如果被复数的敌人包围，通过攻击敌人弱点可以实现无伤突围。



◀▲当敌人出现WEAK标志的时候，应该就是攻击机会。

迷宫的注意事项

在迷宫只有主角的视野范围内是可见的。看不见的地方被黑雾覆盖，所以行动时要注意来自看不见的敌人的偷袭。

迷宫内的视野很有限



通过装备改善视野

▲某些装备可以扩大视野。这样冒险的时候就更加放心了。

Check Point

敌人的视野范围

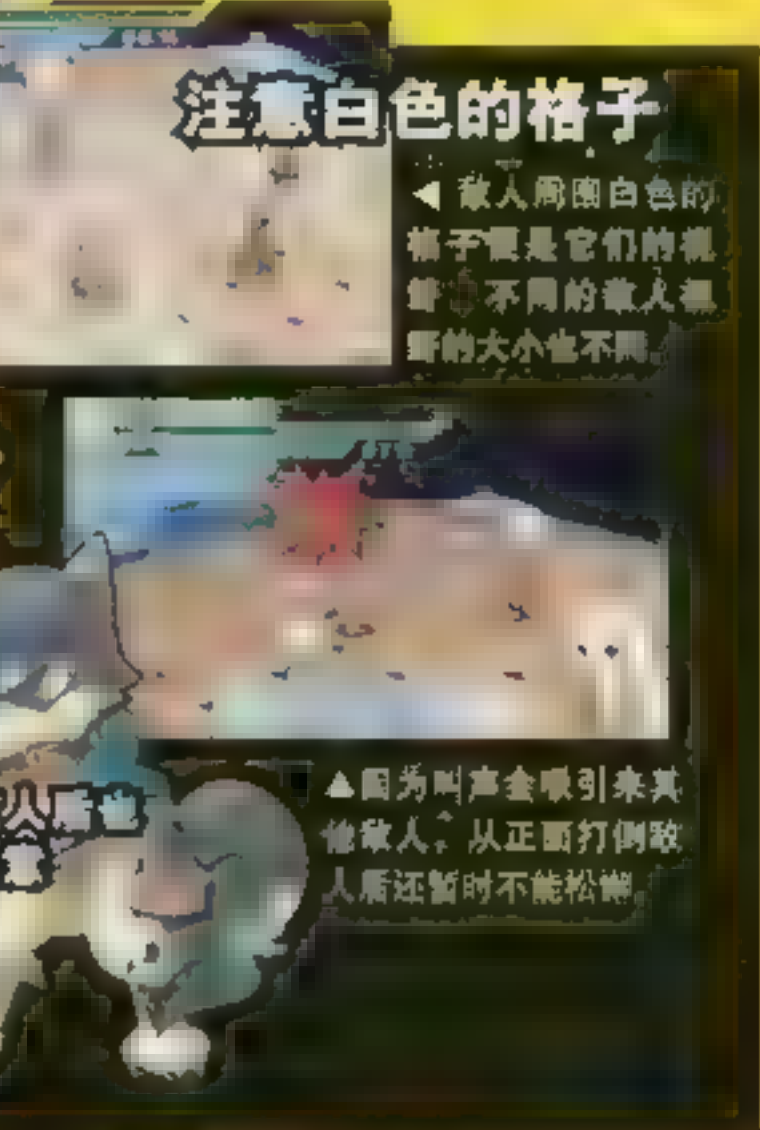
和主人公一样，敌人也是有视野范围的。如果进入敌人的视野范围就会遭到攻击。另外当从正面攻击敌人时，敌人发出的叫声也会引起其他敌人的注意。所以应该避免进入敌人的视野，并尽量从敌人背后进行攻击。



打倒敌人后也不能大意

注意白色的格子

◀敌人周围白色的格子便是它们的视野范围。不同的敌人视野的大小也不同。

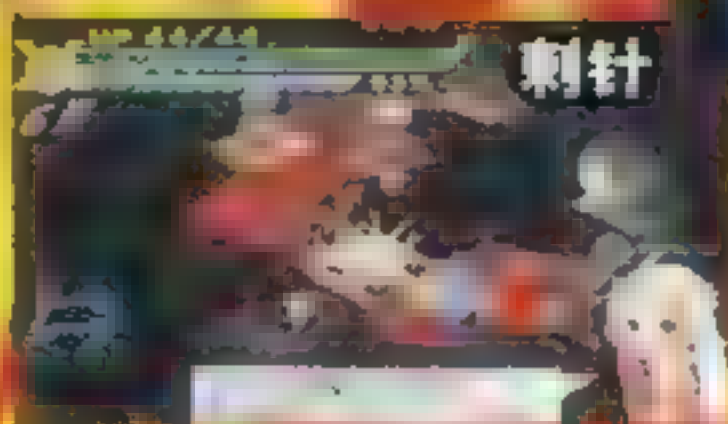


▲因为叫声会吸引来其他敌人，从正面打倒敌人后还暂时不能松懈。

迷宫的注意事项

迷宫里除了敌人以外，到处还充满着危险的陷阱。中了陷阱会使主角陷入各种不利的状况。如果能事先察觉到陷阱存在的话就赶紧回避掉它吧。

注意迷宫内的陷阱



▲踩中刺针的话会受装备的耐刺伤害。请尽快回收才行。

刺针



▲在漫长的通道中突然有巨石袭向主角，被打中的话估计会伤得不轻。

巨石

◀踩上去便会有箭射向主角。除了毒箭外，还有各种异常状态的箭。

Check Point

遇到陷阱除了装备以外，也可以通过装备的特殊效果来回避。例如刺针，只要装上坦克的脚部装备，即使踩上去也不会受伤。

通过装备回避陷阱



陷阱无效化



▲除了攻击性能，装备的防御性能也是

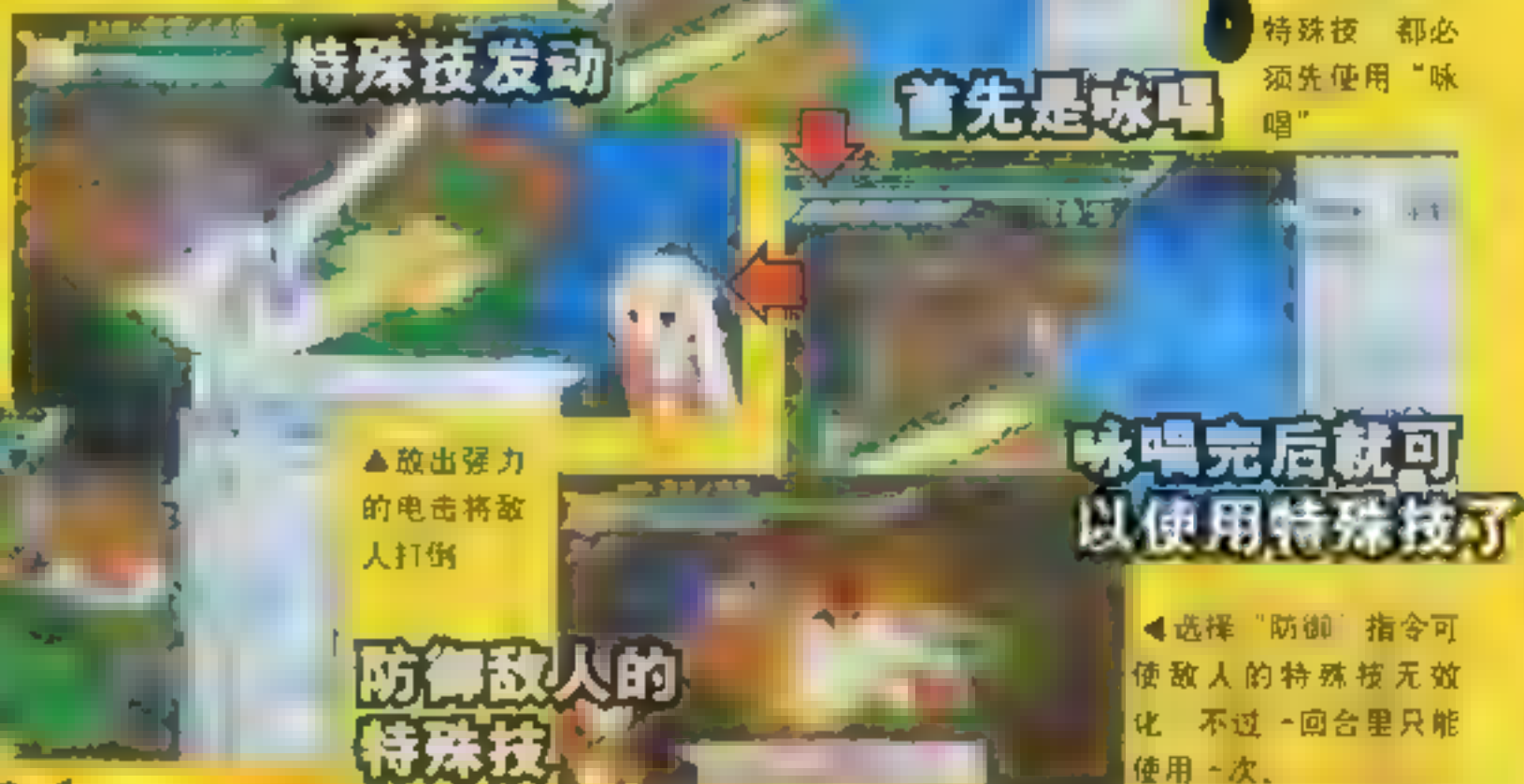
古梅杂志&3DM-SM

迷宫的注意事项

通过“咏唱”发动装备的特殊技能

装备的特殊技能需通过“咏唱”和“发动”两个指令来使用。具体方法为在第一回合里先使用“咏唱”，然后选择需要发动的特殊技，接着在第一回合以后就可以自由选择时可用“发动”指令来使用了。

▼和主人公一样，敌人也会使用特殊技。当敌人头上出现魔法杖的标记时，就表示它现在正在咏唱了。



Check Point

合成技

主角可以先将要发动的特殊技都咏唱完之后，再逐个选择使用。另外通过特定的技能组合，还能发动威力强大的合成技。具体可参照下面的例子。

火属性
攻击
火焰

枪技
闪枪



迷宫的注意事项

迷宫的最深处有BOSS地图

一个迷宫通常由几层或数十层组成。在迷宫的最后一层，有高难度的BOSS地图在等待着主角。



Check Point

寻找解开机关的方法

和其他地图不同，BOSS地图一般需要解开这里设置的机关才能通过。否则就算把敌人全部消灭也是不能过关的。



夏娜、大河登场醒目

你没看错，此前日本 Software和电击文库达成了合作计划，夏娜、大河等电击文库作品中的主角也会在游戏中登场。准确来说是外型登场，游戏中只要获得和电击文库角色相关的部件，马克游侠装备后就可以化身为她们在迷宫中冒险，并且还可以使用她们的专属技能。目前公布的电击文库作品有《狼与香辛料》、《灼眼的夏娜》、《龙虎斗》、《扑杀天使 小骷髏》。



夏娜



《灼眼的夏娜》

▶ ▲用红莲双翼突进后将敌人斩杀

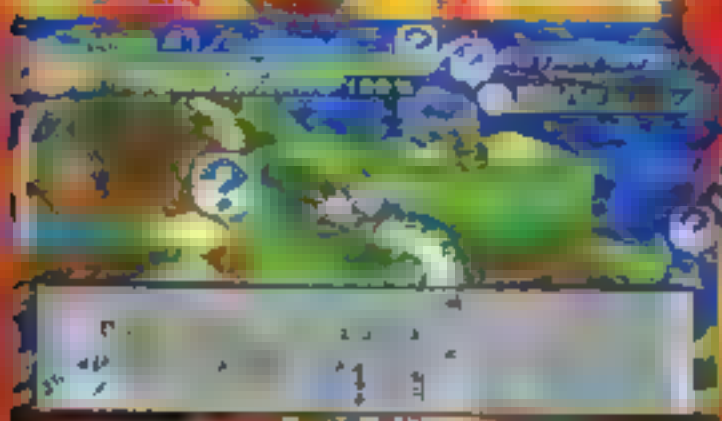
《龙虎斗》



◀ ▲掌上老虎大暴走

逢坂大河

《扑杀天使 小骷髏》



小骷髏

赫萝

《狼与香辛料》



PHANTASY STAR PORTABLE 2



梦幻之星 携带版2

从当初《梦幻之星 宇宙》公布起，大牌声优加盟已成为网络版《梦幻之星》的惯例。以前已经公布了高原千和、泽城美雪分别为游戏中的艾米莉亚和尤特两名角色配音。而露米娅和克拉乌奇的声优也确定为川澄绫子和藤原启治。这次公布的4名新角色同样起用了大家耳熟能详的名声优，相信能吸引更多的关注。不仅如此，SEGA还与多家公司展开合作——除了TGS上亮相的多罗、克罗以及芬达姆子将在游戏中登场外，连《Fate》、《新世纪福音战士》乃至“Vocaloid系列”的初音未来都要客串一把了。

新角色陆续确定

这是由我决定的事项，不容有异议



声优：田中敦子
种族：新人类
年龄：32岁

声优：户松遥
种族：机械人
年龄：秘密

欢迎光临微翼公司



令人怀念的《PSO》关卡和敌人登场

作为网络版《梦幻之星》开山之作的《PSO》一直是很多玩家心目中不可超越的经典。这次厂商为了引起部分玩家的共鸣，在新作中加入了《PSO》中的经典关卡和敌人。目前确定的有原作的第一场景森林和第三场景洞窟。



登场敌人



飞龙参战

新的兽人变身

兽人种族从LV10开始就拥有变身作战的能力。随着等级的提升，角色的兽化形态将进一步进化。



新的SUV兵器

SUV兵器是机械人族的专用攻击手段。在装备SUV插件后便能使用。



▲SUV兵器登场时和演出效果上都大幅提升。

能打败我的只有你...

你那脆弱的心灵也想与
我抗衡吗?

声优 大原さやか
年龄 不明

成熟稳重的女性，拥有某种神秘的力量。她似乎与日文明有着联系。

声优 福山润
年龄 20岁

黑衣银发的青年 似乎是剧情中的反派角色。



客串演出的暴风雨！ 找找有没有你喜欢的吧

如本文前言所述，《新世纪福音战士》、《Fate/Stay Night》、初音未来都会在游戏中客串演出。主人公可以装备这些作品中角色的武器和防具。

新世纪福音战士 新剧场版



战斗服+朗基努斯枪



▲三名主角角色，服装和武器都采用了原作中的设定。不过，由于是游戏，所以角色的动作和战斗方式会有所不同。

多罗和克罗是同行角色！

SCEJ的当家爱宠多罗和克罗也确定参演。它们不仅能装扮主人公的私室，也可以在战斗中作为主人公的协力角色而活跃一番。先不管它们的战斗力是否强劲，单是那悠闲的动作就很有看头了。



▲或是装备良友也是战场伙伴。这表示家伙实在可爱到爆！

武器种类超过1200种！

本作前道具总数大幅超越前作，达到2000种以上，其中仅武器一项就有1200种之多。这对于喜欢刷装备的玩家来说无疑是兴奋而富有挑战意味的消息。



基础职业设定

本作能选择的职业有如下4种。新系统“类型延伸”和“能力编辑”的加入让角色的养成相比前作有了更为灵活的选择。

猎人：具备高攻击力和高防御力的肉搏类型。动作华丽。攻守平衡。

法师：法力和精神力突出。擅长以法击系武器施展大范围的范围伤害。

枪手：从远距离狙击敌人。前方向后的最佳支援类型。勇者：擅长使用轻装武器的万能职业。

职业与光子技能

光子技能分“攻击（スキル）”、“射击（ショット）”和“法击（テクニツク）”三种。根据职业的不同而存在各自的成长上限。从技能的成长也可以看出猎人、法师和枪手都有各自擅长的领域。而另外两种技能的成长则较为平均。

为半吊子。勇者虽然没有任何一项技能可以到达顶峰。但每种技能都允许成长到20级。

猎人	30	15	15
法师	15	15	30
枪手	15	30	15
勇者	20	20	20

勇者虽然没有任何一项技能可以到达顶峰。但每种技能都允许成长到20级。

职业变更

通过支付金钱可改变主人公的职业。变更后的装备限制和装备技能也将与现在职业一致。

能力编辑

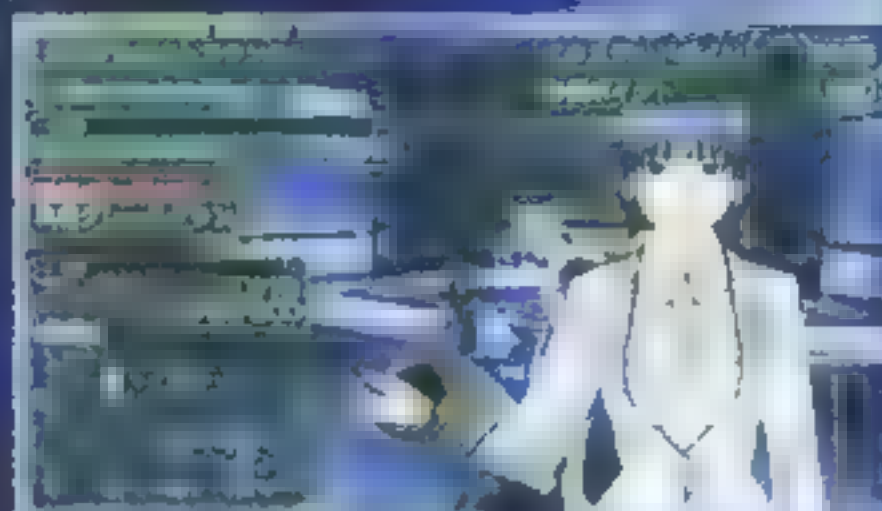
随着职业等级的提升，角色能学会各种提升自己能力的被动技能。这些被动技能均有一定的COST值。总和不能超过当前的最大值。职业等级越高，该最大值也能得到提升。



▲从“HP增加”——“攻击力增加”这些基础被动技能——“强化耐久时间变短”的高级被动技能应有尽有。无论何种重要发挥效果是被动技能的魅力所在。

类型延伸

分配“延伸点数”可以设定每个职业的装备级别。职业的等级提升时，允许装备的武器和防具也会更多。

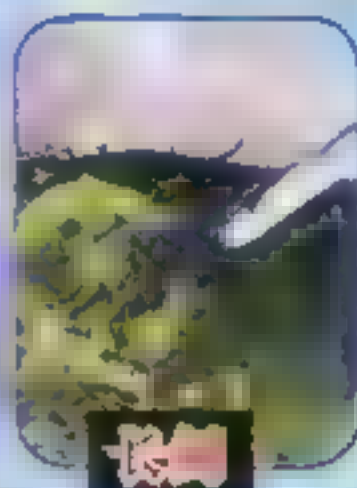


▲各职业在不同等级下的延伸点数是固定值。决定对各种武器的装备级别。即使装备S级武器不再是梦想。

自由编辑私密



▲私密允许四名玩家同时进入同一世界并展示自己的全图。





METAL GEAR SOLID

PEACE WALKER

PLAYSTATION 3

S

潜龙谍影 和平行者

Konami

ACT

预定2010年

主机

1-2人

★ ★ ★

游戏时间

相关资讯 Vol.115 P32/Vol.118 P46

斯内克

随着大量新人物公布以及体验版的发布,《潜龙谍影 和平行者》成为越来越多PSP玩家所关注的焦点。虽然游戏在TGS期间大获好评,但是制作人小岛秀夫依然不满足,表示还将征集意见为游戏加入新的操作方式,让本作能够让更多玩家玩得顺手。也许正是这种严谨的精神,才让“《潜龙谍影》系列”每一作的品质都有所保证吧。

文 雷伊 美编 登香

米勒

声优: 大冢明夫

■一片熟悉的白色花田,即使斯内克永远也无法忘记在这里发生的一切。

声优: 杉田智和

志&

14

帕兹

声优：水树奈奈



▲从哥斯达黎加前来求助斯内克，名为“和平”的少女。

声优：太家芳忠

教授，数十年来一直在孜孜不倦地倡导和平。在斯内的请求下，他将“无界之师”调查并排

贾尔维兹



阿曼达



声优：藤田美

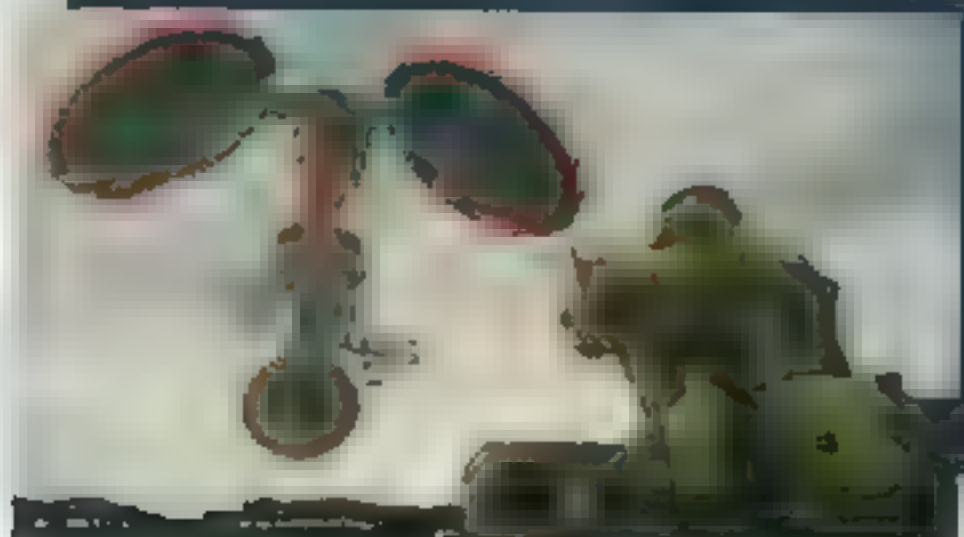
▲贾尔维兹的身上似乎还隐藏着不为人知的秘密。

VOCALOID
本作将引入在《初音未来》等作品中采用而为广大玩家熟知的歌声合成技术VOCALOID。玩家可以以菊地由美的声音为基础来制作原创音源。这样搭载了AI的兵器就会呼喊着“或者歌唱着向斯内克袭来”！如果编制一些张瑞音源的话，相信到时候的效果会非常欢乐。



修

声优：田中秀幸



▲利用该项功能，玩家可以制作自己的音源，并让游戏中的角色使用。这是一款非常有趣的玩法。

游戏中的角色可以使用玩家制作的音源，这是一款非常有趣的玩法。



Chicco

奇科

声优：井上喜久子



Strag

异爱

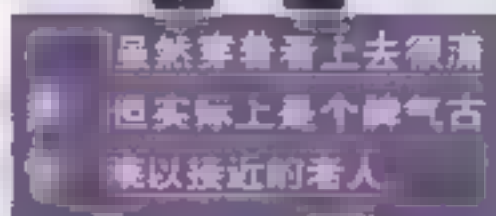
声优：菊地由美



Kodomo

科德曼

声优：麦人



Cecile

茜茜丽

声优：小林优



协力模式详细情报

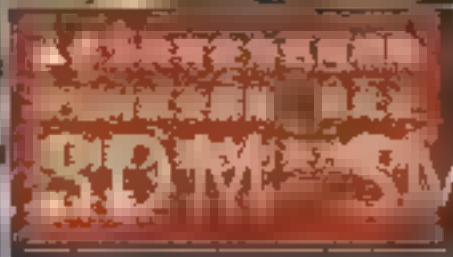
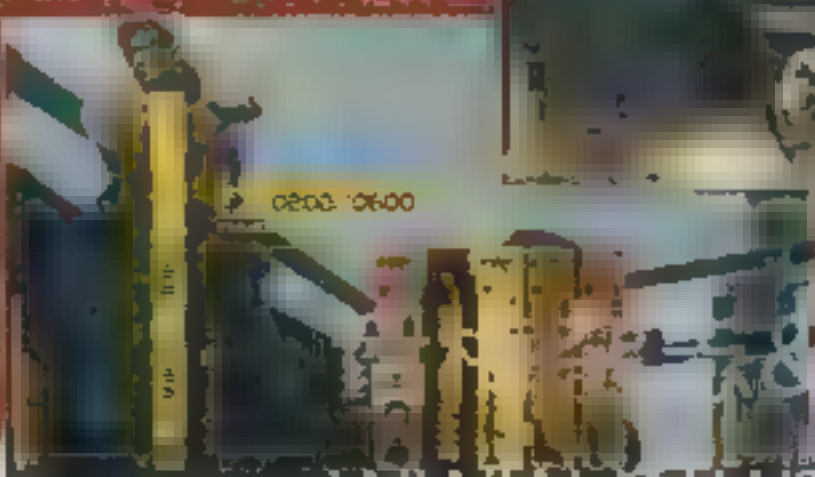
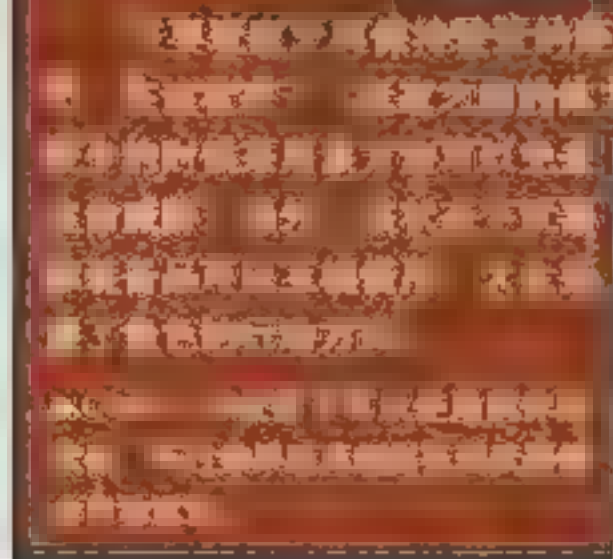
通过无线通信功能，本作可实现多人联机。之前介绍过的角色们身上的圆环被称为“CO-OPS”，当角色们的圆环相重叠的时候，就可以采取一些联机模式特有的行动。

▲玩家可以对敌人设置标记，设置的标记在协力游戏时其他同伴也可以看到。

▲设定标记的敌人 就算是被墙挡住也可以看到标记。

▲协力游戏中可以衍生出很多全新的战术 比如一方躲在纸箱里去吸引敌人注意 另一方则趁机偷袭敌人。

COOP IN





插画过场

本作的过场分为了3D CG过场、以及2D插画过场两种类型。在插画过场中，玩家可以操作镜头的伸缩，并且还可以介入操作，互动性非常强。

◀与披着披风的帕兹交谈的过场。在过场中伸展镜头，不会扩大某个部位，而是透过玻璃，看到里面的制服……

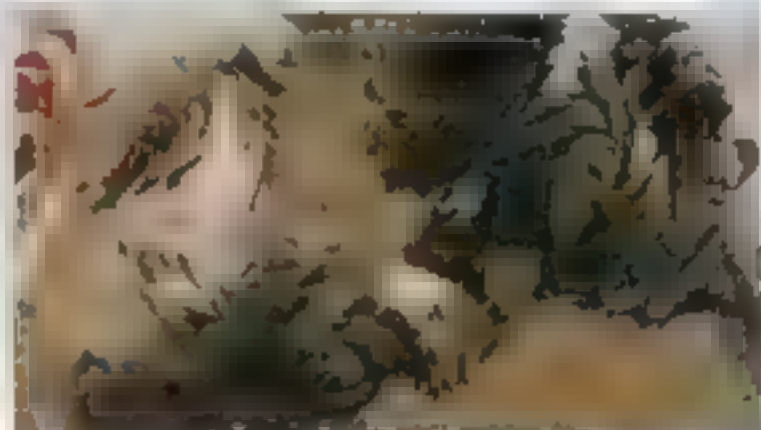


▶拿起武器进行反击！此时画面中会出现系列玩家非常熟悉的口号。



▲在制服状态下再次伸展镜头，就可以透过制服看到更清凉姿态的帕兹……太邪恶了！但这时候剧情仍然在发展。贾尔维兹还在说话，不过你有没有心思去听我就知道了……

▶躲避直升机狙击的斯内克，画面风格充满了美式漫画色彩。



▶命中直升机，引起华丽的爆炸场面。画面上还有用文字表示的效果音。

直升机爆炸



利用狙击将敌机击坠

成功

失败

火箭炮与直升机擦身而过

▶打偏了吧，这次可一定要命中了！



▲在插画过场中存在着一些互动环节。斯内克可以移动调整准星来对付直升机。根据发射的结果，之后的展开也会产生分歧。

独角兽与狮子的战争 拉开帷幕



◆ガリーア王立士官学校◆



《战场的女武神2 高卢王立士官学校》在刚刚结束的TGS 2009上大放异彩，成为了SEGA旗下又一个值得玩家们关注的知名品牌。这次让我们一起来看看游戏中两大重要势力的相关人物。另外，作为本系列灵魂的BLITZ战斗系统也释出了更进一步的情报，快来看看它相对前作有哪些进化之处吧。

文 雷伊 美编 澄香

柯蒂莉娅·兰德格里兹

基

兰德格里兹家族

高卢公国的统治者，对于那些倡导排斥达鲁库斯人而进行着残酷行为的反乱军，她决定以坚毅的姿态斗争到底。在前作的后期，她宣布了自己的身分其实是达鲁库斯人。



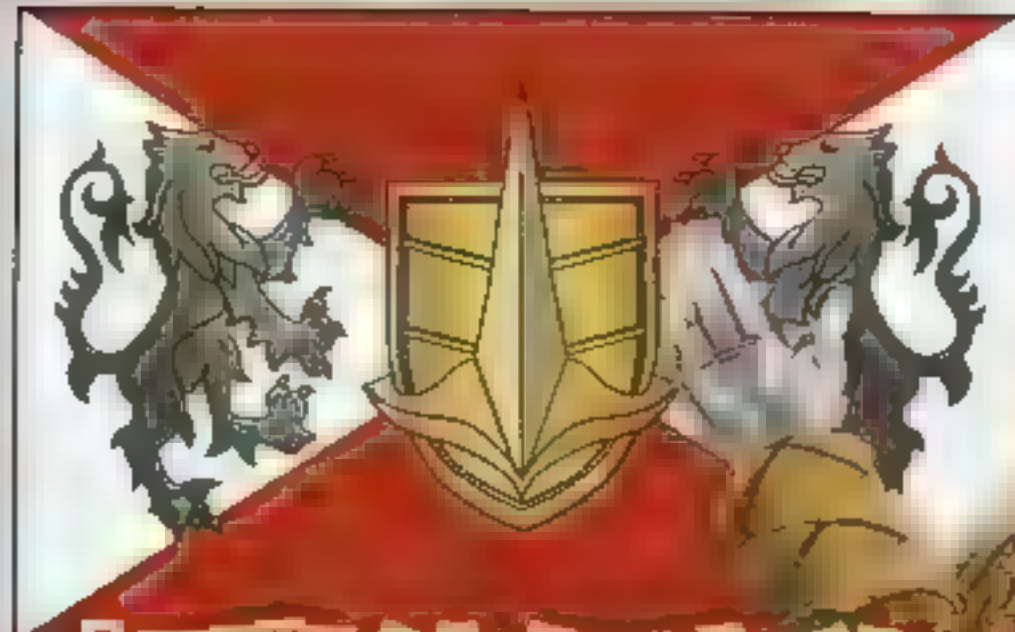
Randgriz

高卢公国的大公柯蒂莉娅在前作中也是一位重要人物，本作中她摘下头套，露出了作为达鲁库斯人象征的黑色头发。

相传在遥远的往昔，有一个讨伐给大陆带来灾难的达鲁库斯人、为欧洲大陆带来安宁的传说中的异民族——瓦尔基里人。而以独角兽为纹章图案的兰德格里兹家族，被认为是这个异民族的后裔。高卢公国历来都由身为兰德格里兹家族当主的大公所统治，是一个君主立宪制国家。

▲首都兰德格里兹在与帝国军的战斗中遭受了巨大打击，现在正在复兴之中。



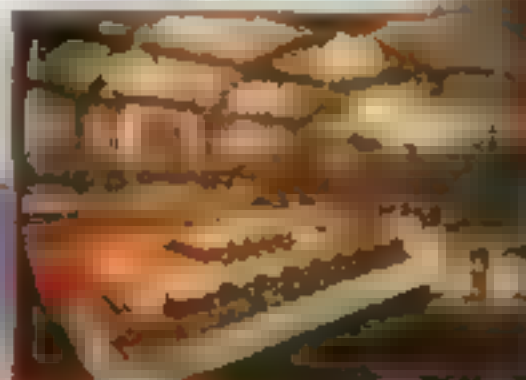


加赛纳尔家族

Gassenarl

高卢公国南部拥有强大势力的名门贵族，而反乱军正是以加赛纳尔家族为中心而结成的非法组织。尽管他们自称“高卢革命军”，不过报道机构和国民们大多数只是单纯地称呼他们为反乱军。而作为反乱军军旗象征的狮子，正是加赛纳尔家族的纹章。

▼►加赛纳尔家族根据地的外观与内观。



加赛纳尔伯爵

基尔贝尔特·加赛纳尔

名门加赛纳尔家的当主，倡导排斥达鲁库斯人，并企图驱逐柯蒂莉娅并自己掌握国家政权。为人豪放大胆，并且也很擅长谋略，在有权有势的贵族和联邦的要人间有着非常广的人脉。



◀反乱军不断在高卢南部扩大势力，对达鲁库斯人做着残酷的事。

反乱军的指挥官用战车，在炮塔部分绘有狮子纹章。

高卢革命军指挥官用战车

加赛纳尔家的长女，机甲部队的指挥官。在与帝国的战斗中，作为正规军的战车长参战，被赋予“钢马的战乙女”这个令人敬畏的名字。她将瓦尔基里人作为神子一样崇敬，是一位虔诚的教徒。

具有多枚炮塔的欧德蕾专用战车，炮塔部分绘有与主力战车不同的纹章。

欧德蕾专用战车 钢马冲锋者

钢马的战乙女

欧德蕾·加赛纳尔

高卢革命军指挥官

巴鲁德瑞。加赛纳尔

加赛纳尔伯爵的长子



革命军的步兵部队指挥官，加赛纳尔伯爵的长子。是指挥全军的实际意义上的总司令官。他的理想是彻底排除达鲁库斯人，建立一个只有纯种高卢人构成的国家。

反乱军之谜

反乱军的战斗力出乎意料地强大，而疲于与帝国交战的正规军也在与反乱军的战斗中尝到了失败的滋味。虽说是名门，但加赛纳尔家族也不过只是地方上的贵族而已，他们究竟是从哪里得到这么强大的军事装备的呢？



▲拥有强大破坏力的人造瓦尔基里士兵
反乱军是从哪里得到这股战斗力的？



更加深奥的BLITZ系统

兼具了战略游戏的战术性和动作游戏的临场感的BLITZ战斗系统是“《战场的女武神》系列”的精髓所在。本作的基本系统与前作非常接近，不过战场分为了——一块块的区域，而在兵种方面也有所增加。

指令模式

在指令模式中，玩家要仔细观察地图确立作战方案，然后选择行动的成员。选择成员时需要消耗CP，只要是在CP允许的范围之内，玩家既可以反复选择同一成员来连续行动，也可以选择多名成员共同作战。



▲指令模式需要消耗CP来选择行动角色。

被谜团包围的末子

迪尔克·加赛纳尔



率领由人造瓦尔基里士兵构成的特殊部队，是加赛纳尔家的末子。自己身上也穿着专用的瓦尔基里装甲。平时非常沉默寡言，不会在别人面前表露自己的感情。

动作模式

在指令模式选定要行动的成员后就会进入动作模式，此时画面会从地图切换到实际的战场，玩家需要操作所选择的角色来进行战斗，像动作游戏一样移动和攻击。



▲亲自操作角色在半即时的战场上移动，令本作玩起来比一般同类游戏更加紧张刺激。

▼和前作一样 如果满足了特定的条件，角色就可以发挥潜在能力。潜在能力并不一定都是正面的 也有很多是负面的 很多都与角色本身的性格 嗜好等挂钩。



■ 丰富多彩的兵种 ■

本作的兵种相比前作大幅扩充，一共多达30种以上，不过最初能够选择的，就只有前作就已存在的侦察兵、突击兵、支援兵、对战车兵，外加一个本作中首次出现的全新兵种共5种。选择这些基础兵种不断进行战斗满足条件之后，就可以升级为能力更高的上级兵种，而在升级职业时会有多种上级兵种供玩家选择，在育成的自由度上比前作更高。

■ 拔群的索敌能力 ■

侦察兵

AP比其他兵种要多上许多，移动力也非常优秀，主要武器是射程、威力都较为普通的步枪，前作中广泛的迎击范围也是侦察兵的强项。不知本作又会如何呢？



▲出色的移动力让侦察兵成为前作中相当活跃的一个兵种。

■ 默默无闻地支持着同伴 ■

支援兵

虽然本身的战斗能力很低，但可以补充弹药或修理战车，利用这些独有的技能支援同伴的行动。可以装备回复效果更高的道具，帮助同伴回复大量体力。



▲支援兵使用的回复道具在回复效果上比一般兵种要高。

■ 对步兵战中发挥真正价值 ■

突击兵

移动力属于标准水平，但是对枪弹的防御力非常高。武器是在近、中距离中具有压倒性攻击力的机关枪，如果对弱点发射的话，就算是对战车也可以发挥出极强的攻击效果。



▲对一般的步兵时，突击兵的优势是非常明显的

■ 对战车能力超强 ■

对战车兵

装备着对战车攻击力超强的对战车枪，如果是瞄准战车后方的弱点来进行攻击的话，基本上一两发攻击就可以彻底摧毁战车。前作中该兵种的移动能力非常差，不知道本作会做什么调整。



▲对准战车后方的蓝色弱点进行攻击，瞬间就可以令其瓦解。

■ 首次登场的新兵种 ■ 技甲兵

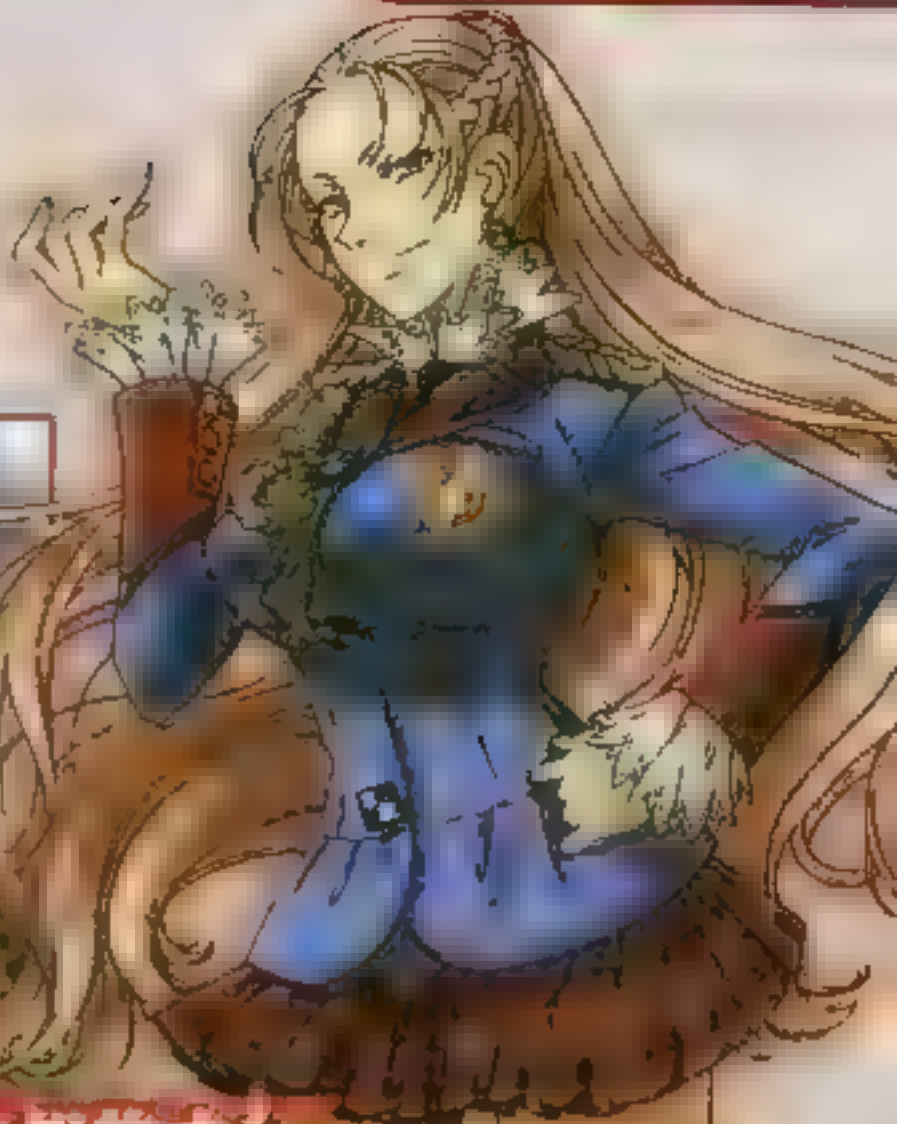
本作中全新追加的兵种，手持巨大的盾牌和扳手进行战斗，是一个非常擅长近身战的兵种。另外，该兵种似乎还有着拆除地雷的能力，这个新兵种的加入，说不定将令战斗衍生出全新的玩法呢。

▶技甲兵的加入为本作带来了全新感觉的近身战。



劲敌登场？

主人公亚文所在的是由“吊车尾”们所组成的G组，而目前厂商最新公布了由尖子们组成的A组，A组的学生一直都看不起G组。在游戏中，他们之间或许会经常发生冲突。



率领A组的才女 尤丽安娜·艾维尔哈尔特



▲尤丽安娜虽然有骄傲的资本，但显然有些过于自恋了。
▶在校内的军事演习中，要与尤丽安娜本人进行对决。

尖子班A组的学级委员长，名门贵族艾维尔哈尔特家族的后嗣。自幼就接受过严格的英才教育，具有优秀的领导能力。看不起不如自己优秀的人，更不会信任这些人。

潜在能力

潜在能力在前面也有提到过，这是一种在特定条件下发动的、体现了登场人物或兵种特性的要素。它不仅会给战斗带来有利影响，有时也会产生一些负面效果。在前作的基础上，本作还加入了士气（モラル）要素，它与潜在能力的发动有着重要联系。

士气

▼满足条件之后，角色还能学会新的潜在能力。



▲画面左上角的就是士气值。打倒敌人或占领据点时该数值就会上升。该数值越高，战斗中发动有利潜在能力的几率也就越大。

全员命令



▲由于要消耗CP，因此全员命令的使用频率非常有限。
■前作中的全员命令在本作中依然存在，顾名思义，全员命令可以对作战队伍中的全体成员产生作用。这些命令具有多种多样的有利效果，但是使用它们时也必须消耗CP，而且有些命令消耗的CP非常多。

「G」组学员们亮相！



柯琳·赛璐西斯



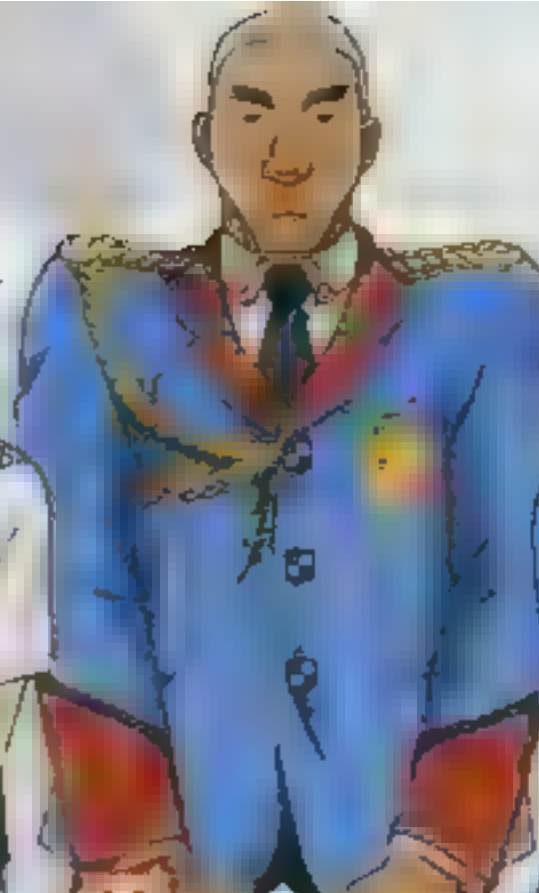
人人仰慕的G组的大姐大人物，想追求她的人大有人在。



尼科尔·玛鲁丁



以出色的狙击能力而获许进入了学校，优柔寡断而且常用敬语。他的姐姐也在G组。



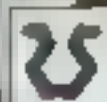
雷蒙德·摩恩



所属义勇军，认真严谨的青年。因出色的体格而被邀请入学。



玛嘉丽



非常怕见陌生人，很喜欢看书的达鲁库斯族美少女。在男生中人气很高。

确认情报

同学们的情报可以在亚文自己的房间中进行确认。在前作中，那些与剧情无关的普通士兵们只要参加战斗并满足一些条件就可以使人物情报进行更新，本作也是如此吗？



◀画面右下方的Mentor代表的是该角色的相关事件吧？不断派他们出战，也许就可以填满这些内容。



艾瑞克·康普曼



情绪波动很大的急性子男生，看上去有点像不良少年，没有想融入班级的意思。

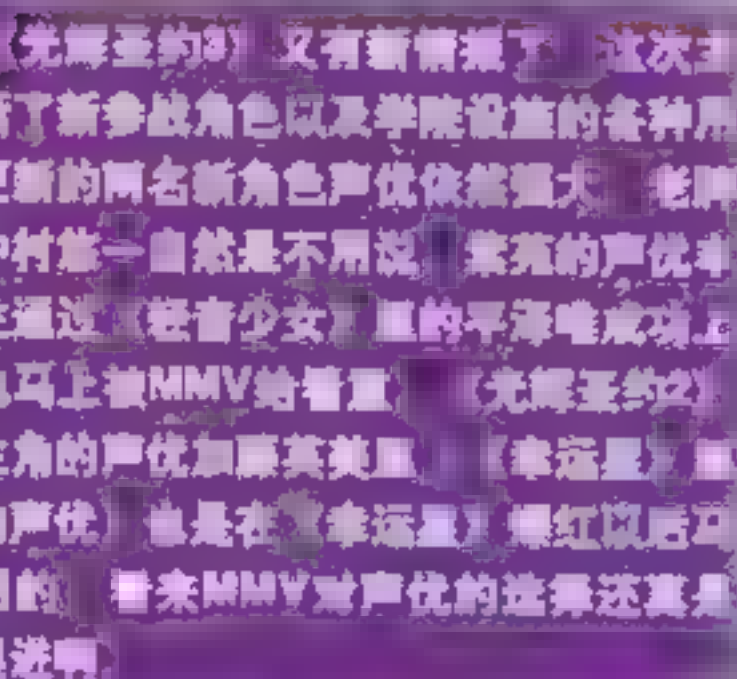


约阿希姆·欧森

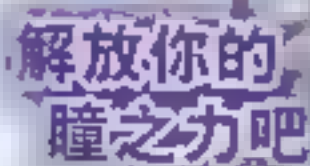
总是一副满不在乎的样子，喜欢起哄的家伙，但就是让人讨厌不起来。运气出奇地好。

CV: 中村悠一

全力守护学院风纪委员长阿修蕾的忠诚骑士。


 《光弧圣约3》又有新情报了。这次主要更新了新参战角色以及学院设施的各种用途。更新的两名新角色声优依然强大。老牌声优中村悠一自然是不用说。紫苑的声优丰崎爱生通过《轻音少女》里的平泽唯成功出道后也马上被MMV给看重。《光弧圣约2》里女主角的声优加藤英美里。《幸运星》里冬井的声优。也是在《幸运星》爆红以后马上启用的。看来MMV对声优的选择还真是与时俱进啊。


 守护小姐的
马基骑士


 解放你的
瞳之力吧


 我绝不原谅伤害小姐的人



有效利用学院的设施将对战斗起到很好的帮助!

炼金工房

利用素材做出新的武器

利用战斗后从怪物身上获得的炼金素材可以对武器进行强化以及合成出各种新武器。



人家已经不是小孩子了啦



双胞胎姐妹的姐姐，对炼金知识有着很深的理解，目前在魔法骑士学院进行学习。



和姐姐一样在魔法骑士学院担当炼金的工作，对各种武器的合成都熟记于心。



非常感谢您的光临

教室

通过完成各种任务来锻炼自己

在魔法骑士学院的教室室里可以接到各个地方的任务，通过完成任务玩家可以提升同伴的等级，收集炼金素材等，完成任务后还可以获得各种报酬。

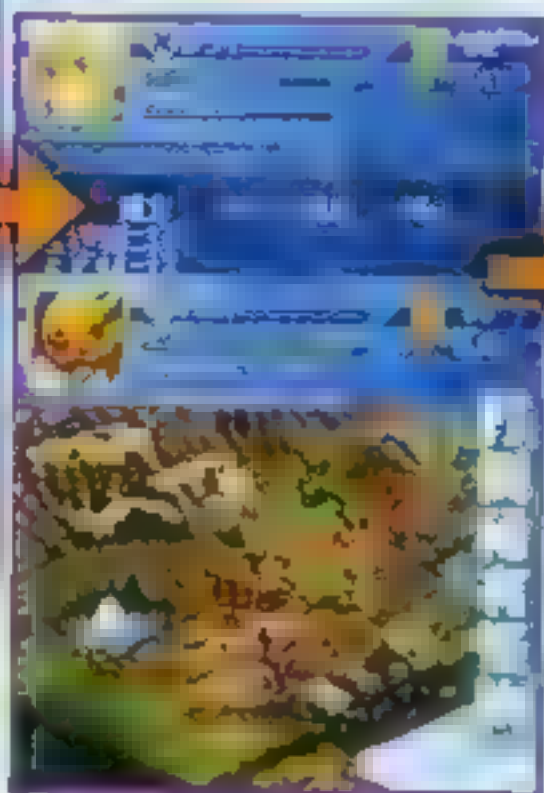


▲与教室的教官对话就可以自由选择自己喜欢的任务了。



▲接到的关于贝鲁亚村的讨伐任务。

▶满足一定条件后出现的金色怪物将其打倒之后可以获得贵重道具。



▲完成任务后，素材 金钱以及贵重道具通通入手。

锻炼场

战斗训练!

在锻炼场给教官足够的金钱后就可以进行训练，教官一共有三个人，分别对“心术”、“技术”和“体术”进行训练，有足够的资金是可以在这里不断提高能力的。



▲对锻炼场进行说明的是一位男性学员与旁边的教官对话后就可以接受训练了。



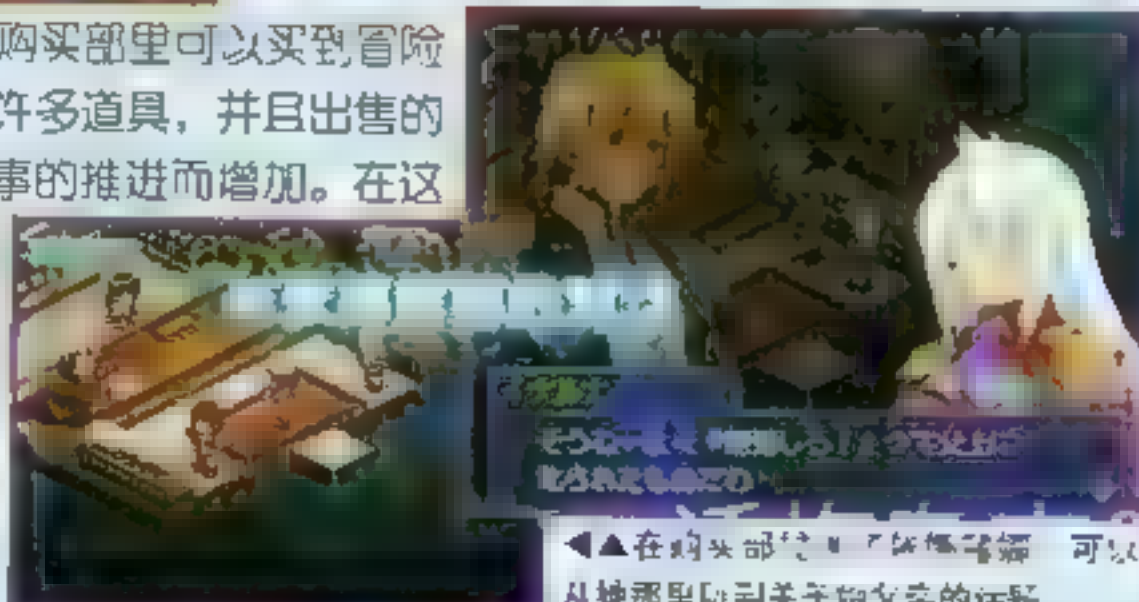
▲接受“心术”训练后，与魔法相关的能力得到了提升。

购买部

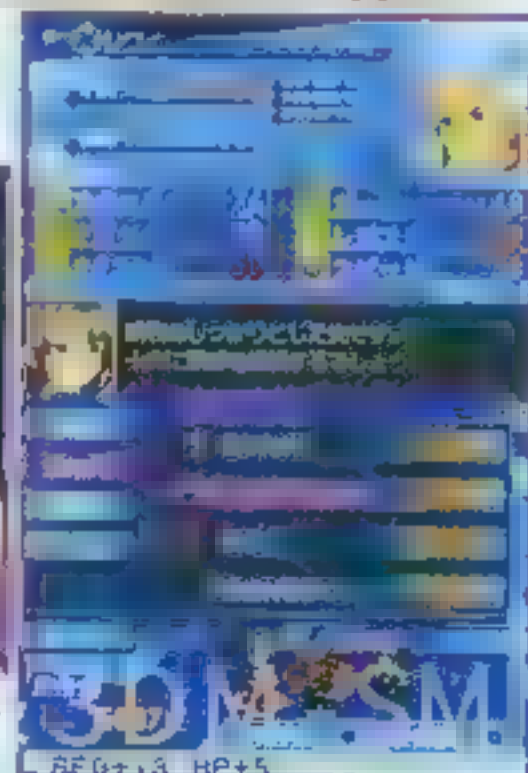
来买东西吧!

▶在购买部可以买到武器，防具以及炼金素材。

在学院的购买部里可以买到冒险途中能用到的许多道具，并且出售的物品会随着故事的推进而增加。在这里还可以遇到同伴，可以从与他们的对话中发现隐藏在背后的故事。



◀▲在购买部与「休娜露娜」可以从她那里听到关于她父亲的话题。





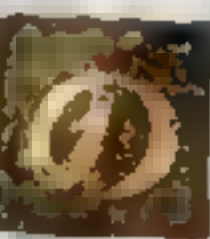
NINE HOURS



極限
脱出



NINE PERSONS



TM

NINE DOORS

由Chunsoft联合AVG王牌制作人打越钢太郎共同打造的这款原创作品备受AVG玩家关注，而最近厂商也公布了它的发售日期以及更进一步的新情报。这次我们来看看从密室中逃脱的“脱出部分”的详细情报，以及由西村原老所绘制的两名新角色。

文 雷伊 美编 Juxi



极限脱出 9 个人 9 扇门



使用触控笔对各个角落进行调查，不要错过任何线索。



要想从封闭的客船中脱出，玩家必须解开由ZERO预先设置好的谜题，而解开谜题的线索，一定会存在于角色们被关押的房间中。点击可疑的地方就可以对其进行调查，并有可能获得道具。有些道具虽然单独看起来没什么意义，但只要和其他道具进行组合，也许就可以发现相当重要的线索。

手不
号 3

圣诞老人

代号

24岁



发现了一个可疑的相框，想要调查其内部，却没法打开。



对获得的道具进行调查时，主人公淳平以及其他角色就会给出与道具相关的意见。



只要和螺丝刀组合起来使用，问题就迎刃而解了。

打开相框发现了客船的照片，照片的背面似乎隐藏着什么线索。



多视角调查

NDS的上屏显示房间的俯视图，玩家可以结合它来确认自己面向的方向和视角位置，这样就不容易错漏了。



▲主人公厚平被关押在一等舱中，而此时墙上的画不断有大量的水洒下来。



▲将视点转移到床附近，就可以发现很多调查点，矮柜上的水壶、床上的皮箱内会藏有什么线索呢？



获得船内地图

▲▼随着故事的推进，玩家就可以获得船舱内的地图，这样就可以更方便地把查整体状况。



◀变换视角就可以有新的发现

四叶

(代号)

四叶

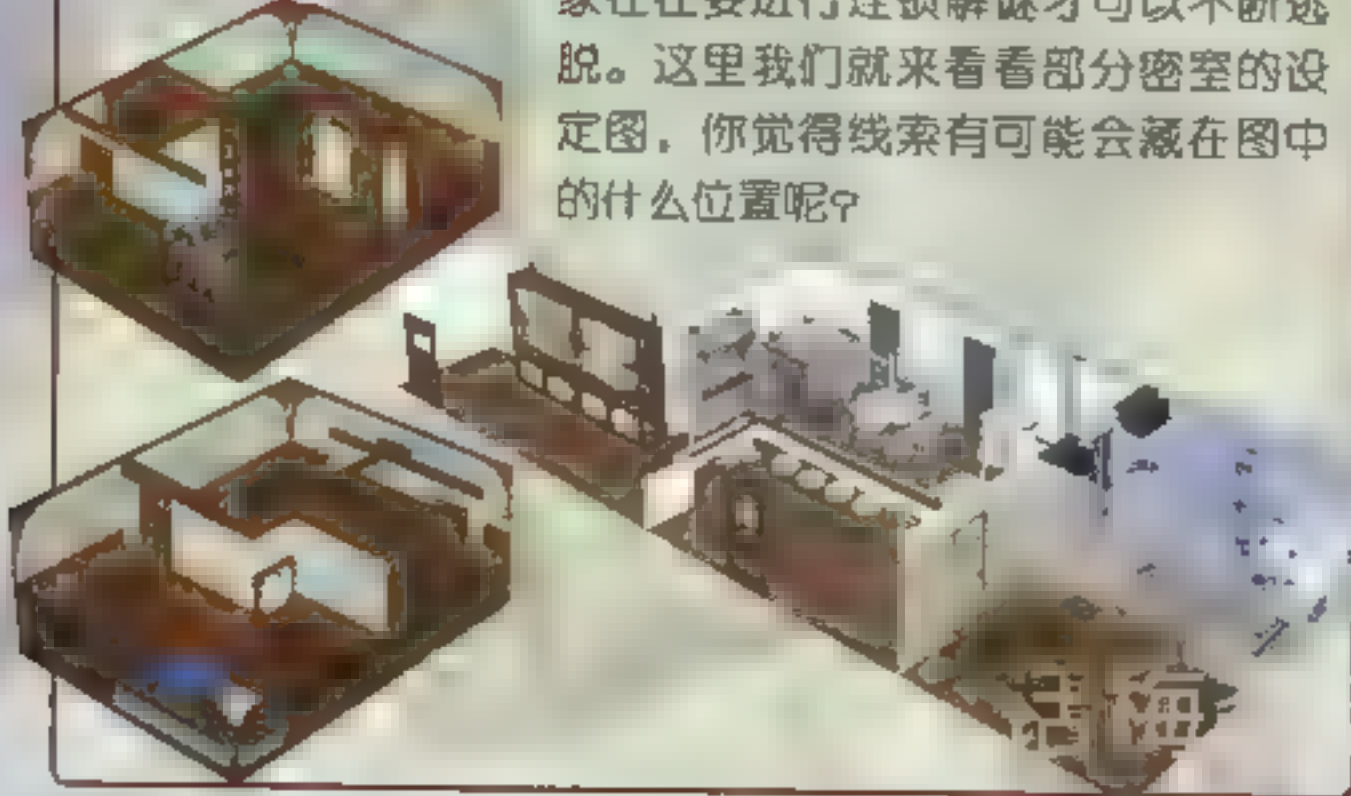
手环号4



思考型解谜

在密室脱出时所面临的最后一道门，一定会设置思考型的谜题，其中有些是数字组合解谜，有些则是类似RJZ的谜题。但不管是哪种出题形式，它们的提示一定就存在于密室之内，所以当遇到难解之谜时，不妨再回头看看自己有没有错过什么线索。

密室设定图



密室是本作的重要主题，游戏中的密室有些是由多个房间组成的，并且房间之间也由谜题所隔开，所以玩家往往要进行连锁解谜才可以不断逃脱。这里我们就来看看部分密室的设定图，你觉得线索有可能会藏在图中的什么位置呢？



◀灰色、蓝色和红色的数字卡片，这个谜题该怎么解呢？



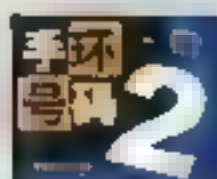
▲文字谜题，类似谜题里游戏的谜题，使用触控笔得出答案吧。



THE BIBLE

所谓RED，
就是设置在带有数字
的门窗的认证装

置。当数字根与门上所写数字的数值相同时，装置就会通过认证，门即可打开。但是，当通过门的时候，定时起爆装置就会无条件启动，只有通过门另一侧的认证装置DEAD时，起爆装置才会停止。无法通过RED认证的人就算过了门，也无法解除DEAD的起爆装置，在81秒后就会被炸死。



尼尔斯

代

24岁

哥區去知性吟詠的音樂。湯火既燃，財祿何事猶論。能以神暢的直度來對待，這國財油美遺產的尖尖四角，便



▲认证数值的装置RED 可以反复进行挑战 直到数字与门上的数字相一致为止。



▲就算平安通过了门，但如果不在DEAD处进行认证，起爆装置就会启动。



八代

代售

自称40岁



新作 拼盘

收集更为珍贵的游戏吧

人气轻小说化身为迷宫探索RPG



莱纳·琉特

本作的主人公。虽然平时看上去很懒散，但魔法实力却是超一流的。拥有看过一次的魔法就可以自在使用的特殊能力“复写眼”。

菲丽丝·艾利斯

莱纳的同伴。非常喜欢吃丸子，虽然是个美女，但平时却总是一副面无表情的样子。当她拿起剑时，谁都不是她的对手。

PSP 传说勇者的传说

◆角川书店◆RPG◆预定2008年冬◆日版

由镜贵也原著、描写主人公们展开收集传说中勇者遗物冒险之旅的人气轻小说《传说勇者的传说》即将化身游戏在PSP上登场。游戏版并未像一般轻小说改编作品那样采用AVG的形式，而是意想不到地摇身变为RPG，而且是门槛较高的主观视点迷宫探索RPG。

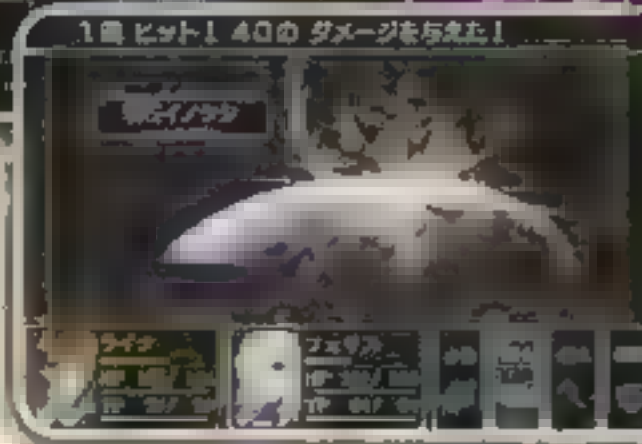
故事由主人公莱纳撰写的一份报告说起，报告上表示，帝国当务之急是使用传说中勇者的遗物，在战争全面开始之前结束战争。这席话引起了帝国国王西恩的兴趣，于是他命令女剑士菲丽丝把莱纳叫到了宫中，并让他们开始寻找勇者遗物的冒险。

游戏由多个章节构成，每个章节大致可分为在城镇中的准备部分和3D迷宫中的探索部分。战斗以回合制来进行，莱纳擅长魔法，而菲丽丝则擅用剑技。在剑与魔法的世界中，一场冒险游戏正在等待着玩家。

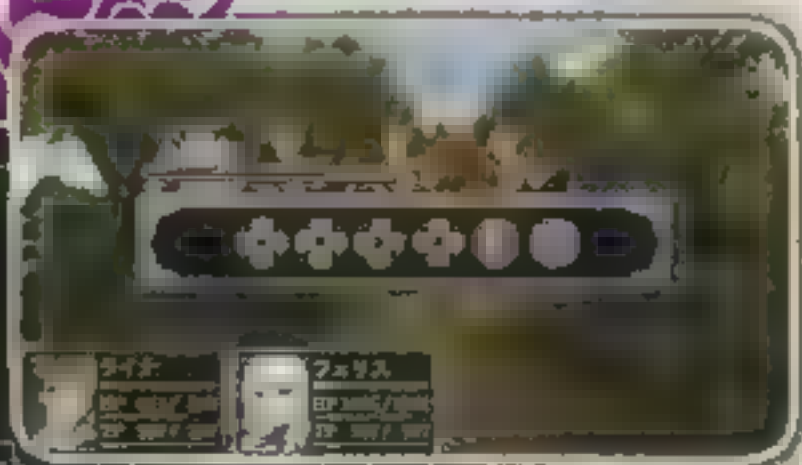
(文 雷伊)



▲在城中可以进行回复和购买装备，妥善整理对之



▲战斗以踩地雷的方式遇敌 战斗画面为第三人称视点。



▲快速准确地输入指令，可以发动强力必杀技。



结合了神话 传说的现代浪漫剧

水之旋律



PSP

水之旋律

移植版

◆Cyber Front◆AVG◆预定2008年12月24日◆日版

本作移植自2005年9月在PS2平台上推出的女性向恋爱游戏《水之旋律》。不少人都听过吃了人鱼肉就可以长生不老的传说吧？本作的剧情直接引用了这个传说。很久以前，一名女性因吃了人鱼肉而获得了不死之身，活了八百年的她被人们称为“八百比丘尼”。八百比丘尼生了两个孩子，分别是“一谣族”和“九腰一族”的祖先，九腰一族继承了八百比丘尼大部分的力量，不仅拥有数百年的寿命和自动治愈能力，每个人还拥有不同的神力。而一谣族却没有那么强的力量，寿命也只是比普通人多二、三十年。出于嫉妒，一谣一族对九腰一族展开了猎杀，九腰一族为了自保，也选择了战斗，两族多年来不断地互相残杀。女主人公白石阳菜原本只是一个普通的高中生，可当她因父母工作的关系而回到了小时候所居住的故乡后，却遇到了种种怪事，不仅时常遭到袭击，受伤后伤口竟然会自动复原……

（文：洋葱）



▲主人公阳菜的身边接连出现了古怪人物，从他们说的话来看，阳菜很有可能也是“八百比丘尼”的后代。



▲移植版的内容与PS2版基本相同，不知会不会有新增剧情。



永不褪色的樱色之恋

《初音岛 少女交响曲》

原是2008年在PC平台上推出过的女性向恋爱游戏，作为移植版的本作在PC版的基础上追加了不少新要素。游戏的舞台是“一年四季都盛开着樱花”的“初音岛”，玩家扮演的主人公是就读于风见学院的少女史樱。由于双亲要出国工作，史樱搬去与身为教师的哥哥孝明一起生活，虽然两人都很久未见，不过相处还算融洽，日子过得比较安稳。但是，史樱其实有着一个秘密，一个对任何人都无法说出的、小小的秘密。本作属于传统的校园恋爱剧，整体风格轻松搞笑，PSP版还会新增一部分剧情。游戏的声优阵容相当不错，有平川大辅、羽多野涉等人气男声优，语音量也很充足，想体验一下校园恋爱的女性玩家不要错过了哦。

（文：晓月）

PSP

初音岛 少女交响曲 携带版

D.C. Girl's Symphony Portable

◆Idea Factory◆AVG◆预定2010年夏◆日版



▲游戏的剧情走的是轻松搞笑路线



▲移植版在系统细节方面进行了一些调整。

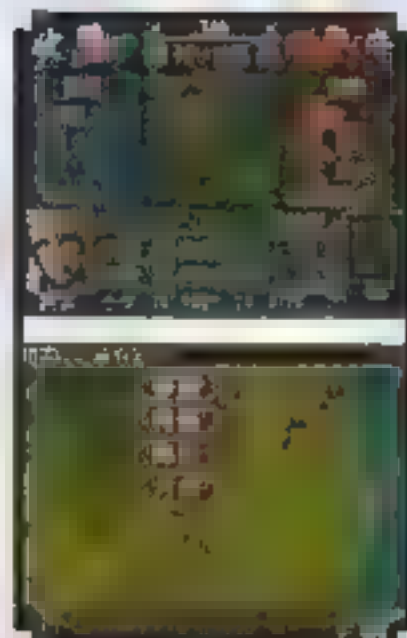
化身成三国时代的枭雄，用仁德和仁政使国富民强，用韬



NDS

三国志V

略和武力去征服扩张，进而统一天下。经典的历史模拟SLG“《三国志》系列”即将在NDS上推出第二作，本作以《三国志V》为蓝本制作，战略方面进行了更新，并追加了武器、兵器以及特殊能力。“英雄战斗之路”是为掌机专门打造的拿得起放得下的新模式，该模式下更收录了赤壁之战等著名战役。游戏中，武将通过玩家下达的指令去行事并会积累相应的经验，而随着



▲战斗画面 合理运用阵型是以弱胜强的关键。



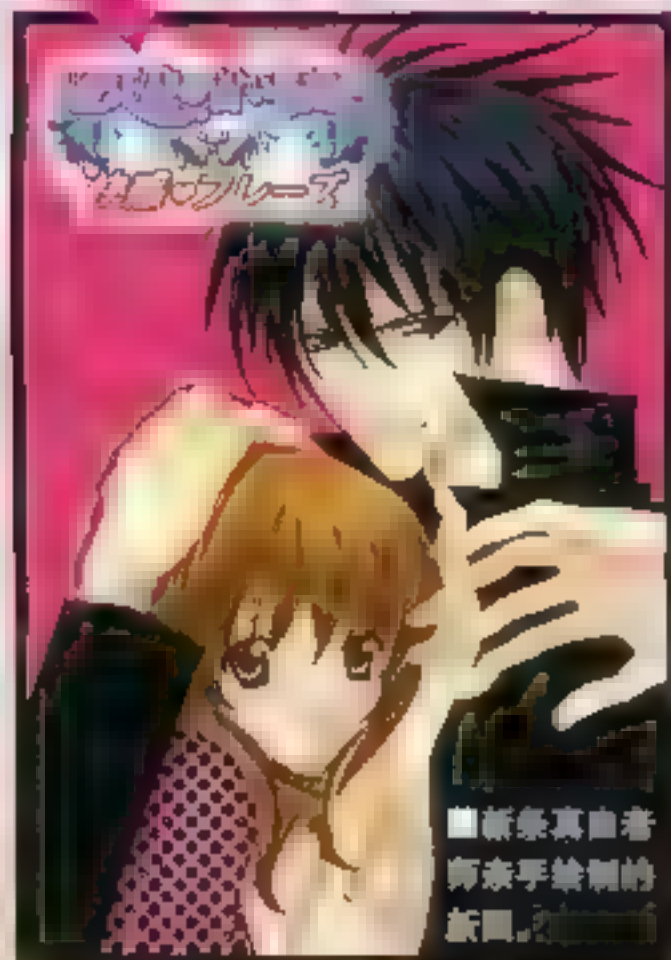
▲政绩评定 执行任务的武将达成目标 君主的名声也会相应地上升。

经验的积累军阶的提升，武将的带兵数量也会增加。而君主的指令点数则通过民意直接体现出来。此外，本作还增加了以前未在《三国志V》中登场的貂蝉、孙尚香、大乔、小乔等女将，登场的武将总数达到155人。另外，本作还增加了武将卡系统，收集到的武将卡可以在画廊模式中欣赏。

(文 马修)

运筹帷幄， 三国枭雄再战NDS平台

改编自经典少女漫画的恋爱游戏



■新条真由老师亲笔绘制的封面。

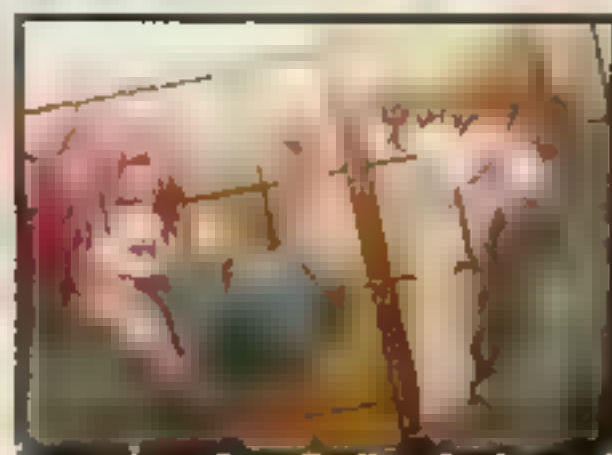


NDS

快感指令

对于喜欢看少女漫画的朋友来说，新条真由的《快感指令》想必不会陌生吧。《快感指令》从1993年开始连载，作者用对于当时来说比较大胆的描写手法吸引了无数女读者，之后还曾被改编成TV动画，漫画单行本的累计销量也超过了1000万本。如今，这部少女漫画将被改编成游戏在NDS上与大家见面，游戏的剧情是以漫画版为基础，讲述了喜欢写歌词的平凡女高中生雪村爱音在一次偶然的机会上，与大人气乐队“堕天使”的主唱大河内咲也相遇，并在对方的邀请下

成为了堕天使的作词家。在游戏中除了大河内外，乐队的其他成员也都可以成为恋爱对象。游戏中给几位男性配音的有岸尾大辅、神谷浩史、森田成一、中村悠一以及小野大辅等人气声优，虽然阵容和动画版不一样，不过也非常豪华。



(文 马修)

▲游戏中还会增加不少原创剧情

黑公主

一吻

变

青蛙

NDS

公主与青蛙

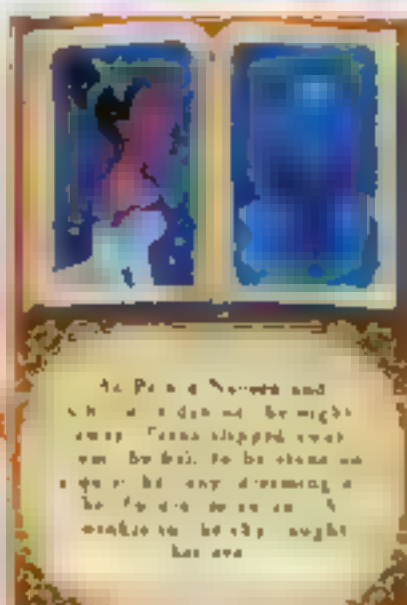
期待度
B

本作是根据迪斯尼最新同名2D动画片改编的冒险游

戏，电影将于今年的圣诞节期间上映。游戏的故事背景设定在上世纪20年代的美国新奥尔良，一只会说话的青蛙与黑人姑娘Tiana相遇，原来这只青蛙是来自Maidonia王国的王子Naveen，他被邪恶巫师施了魔法因而变成青蛙。Naveen误将Tiana当成了公主，让她吻自己以解除魔法，不料不仅没有解除魔法，连Tiana也变成了青蛙……游戏共设置了27个场景，两位主角要通过跳跃、摆动、滑翔等动作在场景中冒险以越过重重障碍，最终到达密西西比

河河口，祈求老女巫们帮他们解除魔咒。每个关卡中都有很多需要解谜的地方以及其他各种任务，包括收集原料和配方用以烹饪菜肴，以及利用琴键演奏出动听的音乐等。游戏中已完成的菜肴可当作菜谱保存起来，而曲子则可以保存到游戏的音乐点唱机中。

(文 伊娃)

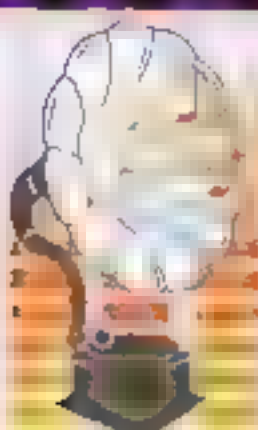


▲Tiana的梦想是能拥有一间属于自己的饭店。



▲青蛙Naveen擅长利用长长的舌头进行跳跃。

与朋友们一起在NDS上组成乐队，演绎经典歌曲



继音乐游戏“《吉他英雄》系列”的热卖，Activision又强势推出了全新风格的《乐队英雄》，在以往NDS版的《吉他英雄》中，玩家只能通过适配器独奏吉他，而在本作中，玩家终于能实现组成乐队的愿望了，不过这所谓

期待度
B

NDS

乐队英雄



▲演唱部分类似于卡拉OK，用来练歌倒是个好方法。



▲绿、红、黄、蓝色音符键分别对应相同颜色的架子鼓按键。

的“整个乐队”其实就是演唱、吉他和架子鼓三个部分。吉他部分仍然是使用适配器演奏，而架子鼓则是通过最新的架子鼓适配器来演奏，该适配器通过皮套形式固定在NDS的下机身，而对应架子鼓四个鼓的按键分别放置在NDS下屏的两边。演唱部分的演奏比较新颖，上屏中会出现歌曲的歌词，每个词都对应一个音阶，所以该演奏非常考验玩家对歌曲的熟练程度。游戏收录了No Doubt、Lily Allen、Jackson 5等美国著名乐队及歌手的代表性歌曲，喜欢的玩家不要错过了！

(文 伊娃)

游戏一品轩

最近的汉化游戏又迎来了一个小高潮，《柯南&金田一》以及《逆转检察官》两款高质量侦探推理游戏汉化版的发布相信会让爱好该类游戏的玩家好好地爽一下。《口袋妖怪》的玩家也迎来了《口袋妖怪不可思议的迷宫 暗之探险队》。喜欢恋爱文字AVG的玩家有两款《秋之回忆》汉化新作。女性玩家也有《樱兰高校公关部DS》。喜欢RPG的玩家更不要错过《梦幻骑士》这款素质不错的作品。

本辑游戏推荐



喜欢《柯南》和《金田一》的人，所有侦探推理游戏爱好者。



NDS 名侦探柯南&金田一少年的事件簿 邂逅的两位名侦探 (汉化版)

NBG

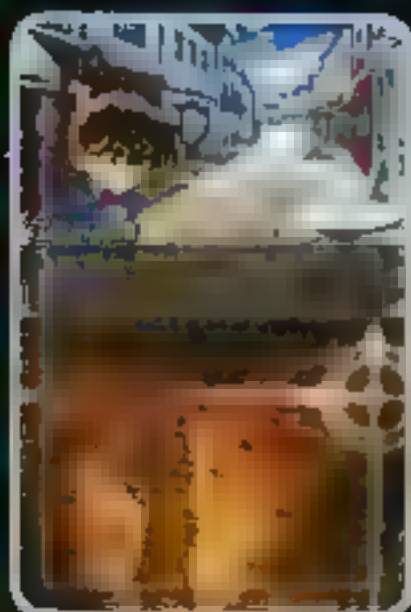
AVG

汉化版

3356

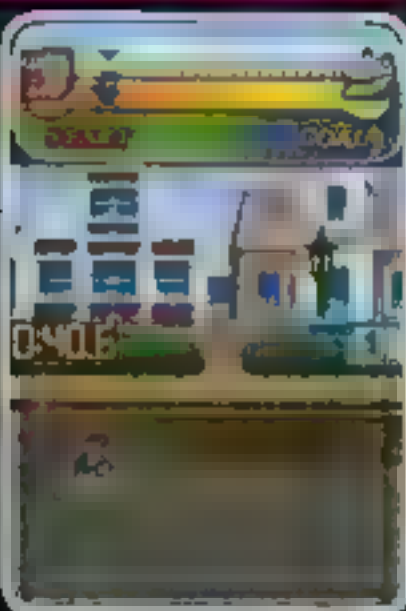
两大名侦探的邂逅！

《少年Sunday》杂志的《名侦探柯南》与《少年Magazine》杂志的《金田一少年的事件簿》曾经为了争取少年推理漫画类读者群而斗得头破血流（当然最后是《柯南》获胜，不然名字也不会排在前面了）。然而，为了庆祝两大杂志双双创刊50周年，以及面对《少年Jump》在少年漫画市场上的独占鳌头，两大侦探也化干戈为玉帛，联手来对抗如今共同的大敌。游戏采用了原作漫画版的人设，而没有使用动画版的形象，因此也缺少动画版的语音。这是本作的最大遗憾。故事方面，



▲本作的故事通过柯南和金田一两条人物线索来交替展开。

阿笠博士和毛利小五郎带着柯南等少年侦探团的众人为了调查夕暗岛上的不可思议事件而坐上了前往这个南方小岛的游轮。在这个游轮上同时还载有金田一和七瀬美雪等人。他们接到了中学同学鸟羽美佐的来信，请求金田一到夕暗岛上来帮助她解决即将发生的“可怕的事件”。当他们来到岛上分别展开调查之时，各种事件也接踵而至（两大死神光临贵岛，哪有不死人之理）。而看似风平浪静的观光胜地夕暗岛，也隐藏着“25年前的惨剧”、“神隐事件”、“另一个夕暗岛”等不为人知的秘密……本作的故事通过柯南和金田一两条人物线索来交替展开，玩家根据剧情需要来时而操作柯南时而操作金田一。在玩法上游戏趋于传统，玩家需要询问每个人物，前往各个场所，调查场景物品等来推动故事发展。有时候还需要完成一些迷你游戏。本作的文本和图片均已汉化，不过需要注意的是存档时尽量不要使用原日版的存档或者章节存档，而使用游戏过程中的即时存档。



▲在游戏中穿插着一些迷你游戏。

NDS

逆转检察官 (汉化版)

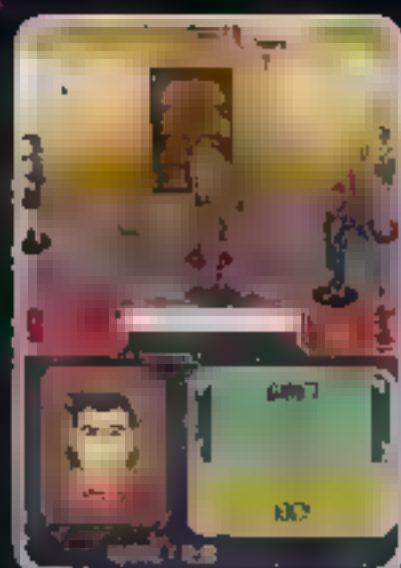
Capcom

AVG

汉化版

3809

目前来看,《逆转5》要么就是在制作团队上大换血,要么就是遥遥无期。《逆转4》制作人松川美苗参与《最后的战士》制作,“逆转之父”巧舟负责《幽灵诡计》,《逆转检察官》说不定就是一个新老制作班底的过渡。本作的主角换为了成步堂的对手兼好友检察官御剑怜侍。游戏在保持系列作品风格的同时又加入了一些全新的原创要素。可看见主角的2D全人身状态情报收集和逻辑模式等新系统。虽然制作团队有所改变,但游戏的故事仍然保持了系列的高水准,绝对不会让玩家失望。前几作中登场的诸多角色会成为游戏中的龙套角色,熟悉系列作品的玩家看到后相信能会心一笑。该汉化版的汉化程度为1~3话公测版,文本和图片均已汉化。玩家可以先玩穿这三话再等待完全汉化版的推出。



▲在游戏中能够看到前几作中的诸多角色。

推荐给

逆转系列、推理、悬疑、侦探、法庭、逆转裁判、逆转检察官

PSP

梦幻骑士 (汉化版)

Atlus

RPG

汉化版

约1.20GB

《梦幻骑士》是Atlus在1999年11月发售的RPG游戏,由当时大红大紫的漆原智志担当人设。10年后的5月14日,该作在PSP平台上复刻登场,并加入了两名新角色和一些新的分支剧情。在男主角17岁时,身为宫廷魔法师的养母告诉他身上具有“灭世的元凶”和“救世之光”两种完全不同的征兆。如今主角已经长大成人,养母决定放他出去旅行并让他自己决定之后该走的路。本作的战斗系统比较特别,敌人都直接在地面上可见。玩家碰到敌人后直接在地面上进行战斗而不切换进战斗画面(类似《FFIII》)。游戏的2D画面非常精致,各角色的声优表现也非常出彩。如果你不排斥2D RPG,那你一定要尝试下本作。《掌机王SP》第112期有本作的详细攻略。



▲游戏的2D画面非常精致。

推荐给

奇幻RPG、回合制、Atlus

PSP

像素垃圾 怪物 豪华版

SCE

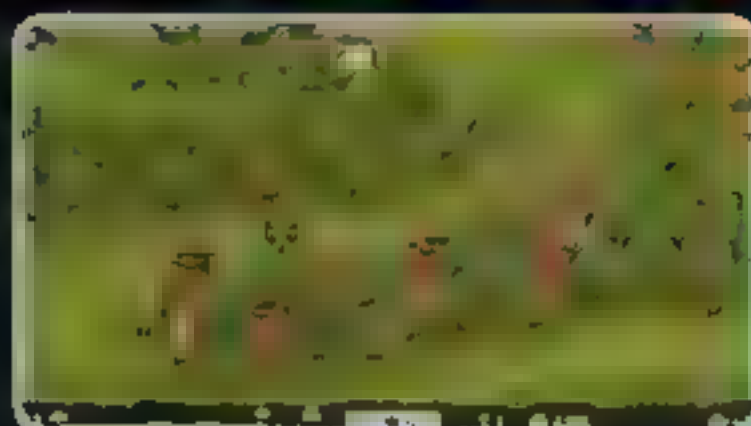
SLG

Pixeljunk Monsters Deluxe

美版

约68.1MB

《像素垃圾》系列是PS3平台的一系列下载游戏,每款作品都秉持着简单原创的风格,但每款作品的游戏类型却都有所不同。本作是一款“塔防”类型作品,也是系列第二作的加强版。本作的基本规则与大多数“塔防”类型游戏类似。玩家需要保护自己的族群不被怪物吃掉。为此玩家需要在地面上建造各种各样的防御塔来抵御怪物的来袭。怪物一共有空、地两种属性,不同的怪物也有不同的弱点。玩家需要针对怪物的弱点来修建各种类型的防御塔。本作有金币和宝石两种道具,打倒敌人或搜索树木时会获得。金币用于修建防御塔,宝石用于升级防御塔。另外攻击怪物防御塔也能获取经验值升级。除了单人模式外,本作还支持多人模式和联机模式进行怪物游戏。



▲玩家需要在地面上修建起各种防御塔。

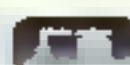
推荐给

塔防、策略、像素、怪物、豪华版

塔防、策略、像素、怪物、豪华版

PSP

记忆之影



Konami



AVG

Shadow of Memories

版本

日版

容量

约1.02GB

《记忆之影》是Konami在PS2上发售的一款动作冒险类游戏，于2001年2月发售。之后又登陆PC以及Xbox平台。在游戏的开始（2001年），主角Eike Kanch刚从一家咖啡店走出来，却在街道上神秘死亡。之后他神奇地来到了一个黑暗的房间，有一个神秘的声音告诉他可以有改变命运避开死亡的机会。Eike便踏上了时间旅行并寻找自己死亡的真正原因。除了Eike遇害的2001年外，Eike还需要前往1979年、1902年、1508年等多个年代去追根溯源，去找到与自己命运相关的一些重要人物。游戏的剧情有一定深度，它探讨了命运、时间悖论、存在主义等哲学问题。另外游戏还具有多个结局。本作采用了日语字幕英语语音，不过玩家可以选择英语字幕进行游戏。



▲玩家需要控制主角寻找死亡的真正原因。

推荐给

喜欢故事有一定深度的玩家。难度适中。

NDS

料理妈妈3



Majesco



ETC

Cooking Mama 3: Shop & Chop

版本

美版

容量

4308



▲在购物模式中碰到了老太太便会进入迷你游戏。

《料理妈妈》系列”是NDS平台上推出的非常成功的原创游戏系列，前两作已经获得六百多万的全球销量。厂商当然不会放过继续捞钱的机会而推出了本作。本作的基本游戏模式和之前的作品类似，玩家需要用触屏完成一道道美味佳肴。每道菜由若干步骤组成游戏如打蛋、加热、搅拌等组成。玩家在正式做菜前可以先对迷你游戏进行练习，毕竟正式做菜时所有步骤的迷你游戏必须一气呵成，中间不能重来。除了传统的烹饪模式外，本作还增加了不少新模式。搭配模式可以让玩家将两种原料自由搭配做出一道新菜式。在挑战模式中玩家可以联机和朋友进行某个迷你游戏的挑战，看谁在规定时间内得分更高。在购物模式中玩家需要完成采购商品的任務。而超市中的萝莉、怪叔叔、老太太等都是玩家采购商品时的障碍。

推荐给

喜欢烹饪的玩家。

PSP

铁臂阿童木



D3 Publisher



ACT

Astro Boy: The Video Game

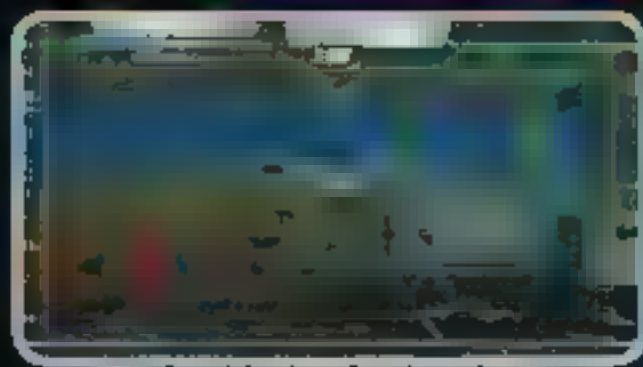
版本

美版

容量

约1.06GB

手冢治虫被誉为日本漫画之神，是因为他开创了当今的日式漫画。而《阿童木》则是他少年科幻类漫画的代表之作。今年10月这部不朽之作被改编为电影登上了大荧幕。这款游戏则是电影的改编作品。游戏的开场就收录了来自电影的一段精美CG动画，讲述了阿童木的诞生。本作采用了3D画面，不过玩法却是2D的。游戏共有飞行射击和动作两种关卡。操作手感比较生硬。画面左上方中的蓝色槽表示HP，一旦消耗完毕就会Game Over。HP槽下方的橙色槽表示能量，玩家可通过攻击敌人获得能量，当能量槽蓄满后就能使技能数加1。除了一般的普通攻击外，玩家可以使用各种技能，如△键回复HP，○键冲刺攻击等。使用一次技能会消耗1点技能数。在关卡中还隐藏着各种升级道具，获得后可进行能力



▲游戏的操作手感有待加强。

推荐给

喜欢阿童木的玩家。难度适中。

NDS

星球大战 克隆人战争 共和国英雄

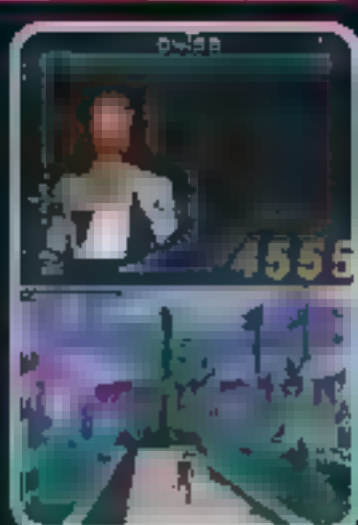
LucasArts

ACT

美版

4320

《星球大战 克隆人战争》是Lucas公司制作的3D CG动画剧集。如今第二季正在播放中。本作则是根据这部动画剧集而改编的游戏。其剧情发生在动画第一季和第二季之间。游戏的3D建模不错。画面看上去比较细致。控制角色时的运镜也很流畅。游戏主要采用触控笔操作角色。玩家通过在下屏上进行拖动使角色移动。点击敌人即可进行攻击。点住敌人一段时间后再放手还能使用蓄力攻击。游戏下屏画面左上方的蓝色槽表示防御值。玩家受到攻击会降低防御值。当防御槽变空时便会消耗防御槽下方的HP值。在游戏中。玩家不仅仅只控制一名角色。而常常需要控制两名角色。按上键可以切换所操作的角色。玩家需要根据关卡的情况来切换角色解开机关推进游戏。



▲本作的画面看上去不错。

推荐给

《星球大战 克隆人战争 共和国英雄》

NDS
短消息

●2007年9月13日发售的RPG《口袋妖怪不可思议的迷宫 暗之探险队》(2243)发布了汉化版。该版本基于美版进行汉化。游戏的汉化程度接近完美。

●Idea Factory出品。根据动漫改编而来的女性向文字AVG《樱兰高校公关部DS》(3718)汉化版发布。

●Square Enix出品。具有独特画面风格的RPG《光之四战士 最终幻想外传》(4352)推出。

●Kenami出品。日本两大少年漫画杂志再次携手推出的RPG《少年Sunday&少年Magazine 白色漫画》(4302)发售。

●继《漫画英雄 终极联盟2》之后。又一款Marvel英雄大集结的《超级英雄小队》(4309)推出。

●D3 Publisher出品。根据近期上映的同名电影改编而来的《铁臂阿童木》(4350) NDS版推出。

PSP
短消息

●恋爱文字AVG《秋之回忆6 三角波动》发布了不完整汉化版。该版汉化了共通线。莉莉丝线和结乃线。

《秋之回忆 从今以后again》发布了完整汉化版。

●《游戏王》系列”的最新作《游戏王5D》。双重战力4》在最近推出了汉化版。游戏汉化了卡片以及菜单部分。

●NBGI出品。根据同名热门动画改编的《钢之炼金术师 信赖的人》发布。本作是一款格斗类型游戏。

●移植自NDS。《横行霸道》系列”的最新作《横行霸道 唐人街战争》PSP版推出。

●SCE发行的创意新作《隐形妖怪》推出。本作的创意之处在于玩法。玩家必须使用PSP摄像头和游戏同捆的专用实体卡片进行游戏。

●《无限回廊》是一款颇具创意的解谜游戏。如今它的续作《时限回廊》发布了体验版。该作加入了全新的时间解谜要素。

由于即将毕业。所以小翔最近参加了一些招聘公司的笔试。在一些非技术类(如市场营销、策划)职位的笔试中。出的题目常常会遇到各种逻辑推理题、空间想象题、数字推断题(说白了就是测智商)。而我拿到题的第一感觉就是“太雷顿了!”题目的风格和类型都和《雷顿教授》中的谜题十分相似。只不过笔试可是有时间限制的。看来要想做好笔试。还需要先将《雷顿教授》中的谜题认真地玩一玩啊。

一骑当先英雄圆梦

笑傲乱世三国无双!

文 马修 美编 咕噜



作为系列的第五代作品,《真·三国无双5》无论在人物造型上、地形的多样性上还是战斗方式上,都与以前有了很大的不同。连舞和技能树成长系统让本作成为了一款初期玩时很郁闷,但却会越来越快的游戏。经历了PS2版特色角色的回归,本次PSP版又有新角色孟获加入,下面由本人来为大家详细讲解这款游戏。

真·三国无双5 Special

399日元

无双系列



基础篇



游戏菜单

无双モード	无双模式 角色们的列传都在该模式下
フリーモード	自由模式,自由选择已有的人物和关卡,并可自由选择势力进行游戏
チャレンジモード	挑战模式,按照要求完成特定任务的模式
军舎	观看武将资料 战马资料以及已有Movie
事典	出自《三国演义》的相关资料 包括国时代、武将生平、著名战役简介、名词解释以及年表
オプション	系统设定,包括游戏设定、按键设定、声音设定、存档 读档以及安装文件
2P参加	召集好友进行双人游戏



安装文件 (インストール)

如果是《无双》老玩家,相信都对上面的菜单很熟悉。值得一提的是本作的新安装文件。安装选项在如今很多游戏中都有。在硬盘或记忆棒上安装特定的文件后,会节省大量的读盘时间。而本作的安装除了提升读盘速度,更会替原本读盘时只有字幕的大众脸们加入语音。安装文件为200MB,安装时间大约为10分钟。

基本操作

肩杆	移动/瞄准
十字键↓	呼唤战马 距离远的话会直接出现在附近
十字键←→	切换地图 大地图 局部地图 不显示地图
□	连攻击
△	强攻击 (可蓄力)
X	跳跃/上下马/爬梯子
○	蓄无双槽 无双乱舞
L	防御
R	回避 马,跳跃
SELECT	名字血槽显示 关闭
START	暂停 进入战场情报画面

本作的基本操作改变主要是增加了回避。此外系列一贯的普通攻击和蓄力攻击也改成了连攻击和强攻击。主要区别在于连击数以及威力上。强攻击更可以用来破防。

组合操作

连攻击 强攻击	连接□ △
跳跃攻击	跳跃中按□ △
前冲攻击	跑动中按□ △
拼刀	拼刀时连接□
受身	受身时连接□
杀阵	L+□/△
弹返	防御中敌人攻击时按□/△
马中马一击必死	L+R
无双技	△+C+START

系统篇

连舞系统

这个系统是《真·三国无双》系列游戏中内
新攻击系统。随着武器种类的不断丰富，主
角在战斗上的攻击能力和连击数也随之增加。
为了反映角色的成长，游戏中的连击数也随之
提高。玩家可以通过不断练习，将连击数提高
到高连击等级3和4。



战功目标

此書係由本報記者採訪、整理而成，內容詳實，資料豐富，是研究中國現代文學史的重要參考資料。全書共分四卷，第一卷為總論，第二卷至第四卷分別為小說、詩歌及戲劇之分類研究。全書共計四百餘頁，定價每冊一元二角，全套四元八角。歡迎各界人士踴躍訂購。

奇美

幅上升。

将旗兵

[illegible]

据点战

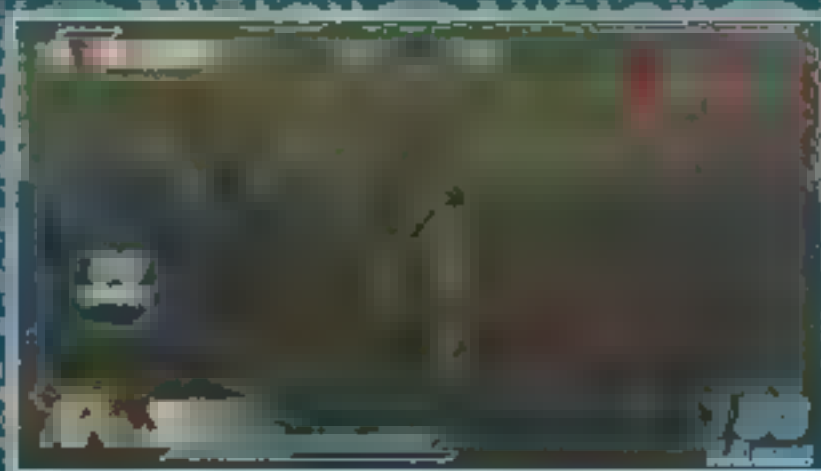
[illegible]

不小的几座佛塔和书楼。

1. *Journal of the American Medical Association*, 1997; 277: 1033-1037.

而对于玩家来说则是提供回爱情的道具。

100% of the respondents were female, and 90% were aged 18 years or older. The majority of the respondents were students (60%), followed by employees (20%), and the remaining 20% were categorized as "other." The majority of the respondents were from the United States (60%), followed by Canada (20%), and the remaining 20% were from other countries.



发现据点兵长

攻城战

[illegible]

[illegible]

以學制馬車，這會可以好好利用下節省時間。

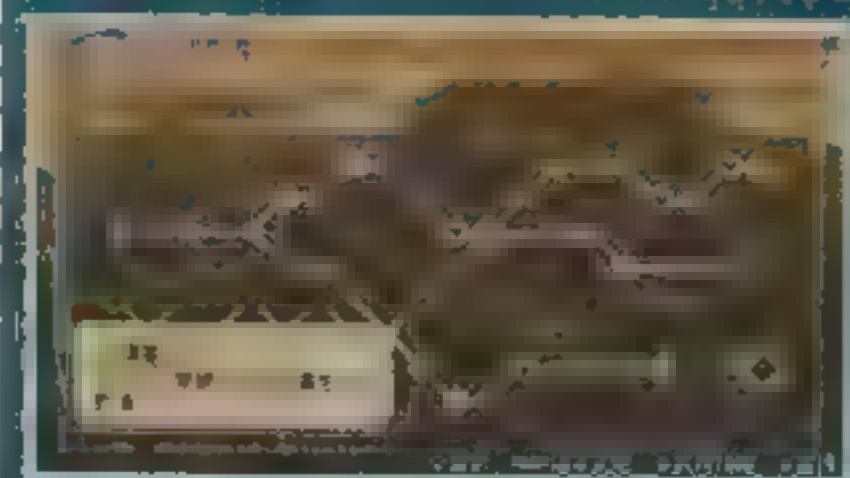
其實並不是所有大型機械都一定要老老實實去買，不買也行。像美國、墨西哥、巴西、印度、英國、日本等國家，因為品類多，所以買家多，所以可以買到一些國內所沒有，而國外又

武將篇

全武将入手方法

夏侯惇	初期可用
曹宇	初期可用
曹芳	初期可用
曹仁	魏王 武将无等级过关
曹洪	魏王 武将无等级过关
许褚	合肥之战·吴军完成战功目标1
夏侯渊	定军山之战·蜀军，完成战功目标1
徐晃	樊城之战·连合军，完成战功目标2
张辽	初期可用
曹仁	樊城之战·吕布军，完成战功目标2
曹宇	初期可用
甄姬	许都进攻战·吕布军 完成战功目标1
赵云	初期可用
关羽	初期可用
张飞	初期可用
曹操	魏王 武将无等级过关
刘备	魏王 武将无等级过关
孙权	初期可用
黄忠	定军山之战·魏军，完成战功目标1
魏延	五丈原之战·蜀军 完成战功目标2
关平	樊城之战·蜀军，完成战功目标2
庞统	成都制压战·蜀军，完成战功目标3
周瑜	初期可用
吕蒙	初期可用
陆逊	初期可用
鲁肃	初期可用
甘宁	魏王 武将无等级过关
孙坚	魏王 武将无等级过关
太史慈	初期可用
吕蒙	合肥之战·魏军 完成战功目标2
黄盖	赤壁之战·连合军，完成战功目标1
周泰	夷陵之战·蜀军 完成战功目标3
庞统	初期可用
孙策	下邳之战·孙坚军 完成战功目标1
孙权	赤壁之战·吕布军 完成战功目标1
小乔	石亭之战·吴军 完成战功目标3
孙琦	魏王 武将无等级过关
己布	魏王 武将无等级过关
董卓	虎牢关之战·吕布军 完成战功目标1
袁绍	官渡之战·曹军 完成全部战功目标并成功奇袭乌巢
张角	黄巾之乱·讨伐军 完成全部战功目标
圣获	汉中攻防战·蜀军，完成战功目标1

武将技能



基本能力类

体力+	体力最大值+5
体力++	体力最大值+20
无双+	无双最大值+5
无双++	无双最大值+20
攻击力+	攻击力+5
攻击力++	攻击力+20
防御力+	防御力+5
防御力++	防御力+20
全能+	体力 无双 攻击力 防御力+5
能力强化类	
奋起	红血时倒地起身 30秒内攻击力4倍
威吓	奇袭成功率上升 有效时间延长
斗志	无双增加量上升
阵鼓	活跃时我方军团战意更容易上升 效果时间更长
不屈	红血时倒地起身, 30秒内防御力2倍
驯教	一定时间内能将虎、狼等猛兽收为同伴
耐火	敌火属性攻击无效化
俊足	移动速度上升
耐冰	敌冰属性攻击无效化
马术	完全引发马的能力
迅雷	敌远程攻击无效化
武运	更容易取得好的武器和战马

耐矢	被弓箭造成的伤害减半
开书	开战后便持有1本传书
获书	每击破300人就能取得1本传书
健脚	行走一定时间后速度上升
传书袋	最多持有2本传书，同时传书出现率上升
脱免	红血时倒地起身，30秒内移动速度上升
传书大袋	最多持有3本传书，同时传书出现率大幅上升
强壮	回复道具效果上升
连舞3	连舞计上限达到3级
增进	连舞计上限达到3级
连舞∞	连舞计上限达到∞
特殊技・共通类	
延长	特殊技持续时间增加
牛步	特殊技发动时周围出现令敌人移动速度下降的斗气
延长・极	特殊技持续时间大幅增加
牛步・极	特殊技发动时周围出现令敌人移动速度下降的斗气
破甲	特殊技发动时周围出现令敌人防御力下降的斗气
大喝	特殊技发动时周围出现令敌人防御力下降的斗气
破甲・极	特殊技发动时周围出现大范围令敌人防御力下降的斗气
战术指挥	特殊技发动时我军战意上升，同时我军击破数计入玩家数上
特殊技・神通类	
伸速	发动后速度大幅上升，附加冰附属性效果
猛进	伸速中碰到敌人时会产生即死效果
分身	伸速中产生分身，可以进行多重攻击
猛进・极	伸速中碰到敌人时会产生即死效果
分身・极	伸速中产生更多的分身，可以进行多重攻击

神速指挥	神速中我军也会猛冲，同时我军击破数计入玩家数上
特殊技・强袭类	
连袭	连舞等级立刻升至∞
觉醒	强袭的攻击力上升，攻击不容易被中断
觉醒・极	强袭的攻击力大幅上升，攻击不容易被中断
破坏	强袭对物体造成的伤害大幅增加
粉碎	强袭对物体造成的伤害大幅增加
灭杀	强袭时敌人连舞等级所剩无几
特殊技・齐射类	
齐射	周围发射箭矢对范围内的敌人造成伤害
火矢	齐射变为火矢，命中后有炎属性效果
大矢	齐射时的弓矢变得有如弩炮
冰矢	齐射变为冰矢，命中后有冰属性效果
神矢	齐射时的弓矢落地有爆炸效果
广射	齐射的效果范围变广
雷矢	齐射变为雷矢，命中后有雷属性效果
速射	齐射的射击间隔变短
特殊技・火计类	
入役	放火，据点内效果非常好
业火	火计的威力增加
延烧	火计的范围变广
业火・极	火计的威力大幅增加
延火・极	火计的范围大幅变广
特殊技・落石类	
落石	周围落下大量石头，在坡度地形由高处向低处落下
巨岩	落石的威力增加
转岩	岩石的范围变广
巨岩・极	落石的威力大幅增加
转岩・极	岩石的范围大幅变广

武器篇

武器是游戏中最重要的部分之一，它决定了角色的战斗风格和战斗力。在游戏中，武器分为多种类型，每种类型都有其独特的属性和效果。玩家需要根据自己的角色和战斗风格来选择合适的武器。武器的属性包括攻击力、连舞等级、攻击速度、攻击范围等。不同的武器类型在战斗中扮演着不同的角色，有些武器适合近战，有些则适合远程攻击。玩家需要通过不断的战斗和探索来解锁和使用各种武器，以提升自己的战斗力。

效果	
刚柔法	拼刀时容易胜利。
真空波	敌人被真空波击中后会陷入真空状态。
真乱舞	无血血红即可发动真・无双乱舞。
弹矢眼	攻击可以弹回弓箭。
背水阵	攻击力大幅上升，防御力大幅下降。
一闪	有一定几率秒杀杂兵，对武将造成大伤害。
连舞心	连舞数不容易中断。
精英印	炎、冰、雷属性攻击增强。
一气呵成	无双乱舞的消耗量增加，但威力上升。

衡量武器好坏主要就体现在效果上，以往作品中的斩属性已经为一闪效果替代，这样就可以在任意攻击中发动，效果极好。真空波、真乱舞、连舞心也都相当不错。刚柔法在拼刀时用到，虽然在高难度下有用，但毕竟应用的时候少。背水阵虽然大幅提升攻击力但也大幅降防，普通难度下效果不错，但高难度下慎用。一气呵成则同样有争议，因人而异吧。

类型	
力	威力大，连舞等级上升后，连攻击具有强攻击的特性。
技	威力低，连舞等级上升后，攻击速度加快。
标准	攻击力正常，连舞等级上升后攻击范围增加。

可以看出，二种类型各有长短，大家可以根据喜好并结合属性和效果来选择武器类型。

属性	
炎	敌人被火焰包围，受到持续伤害。
冰	一定时间内敌人不能行动，同时防御力下降。
雷	敌人被打昏，同时持续受到伤害。

游戏中的三种属性都不错，属性一旦发动效果相当可观。

BEATERATOR

工作室
STUDIO SESSION

在工作室中玩家可以即兴编辑各种旋律，然后保存到歌曲编辑器（Song Crafter）中从而谱写出自己风格的音乐。屏幕左边由上而下分别为编辑、删除、播放和暂停，玩家可以随意更改或删除编辑器中的旋律。按R键进入主菜单，可进行快速设置、更改节拍速度、调入歌曲、查看歌曲信息以及设置按键、均衡器等。



操作

◀编辑器下方的7个按钮分别对应音量调节、静音、速率、影像调节、舞曲节奏、音律调节及最大音量调节。

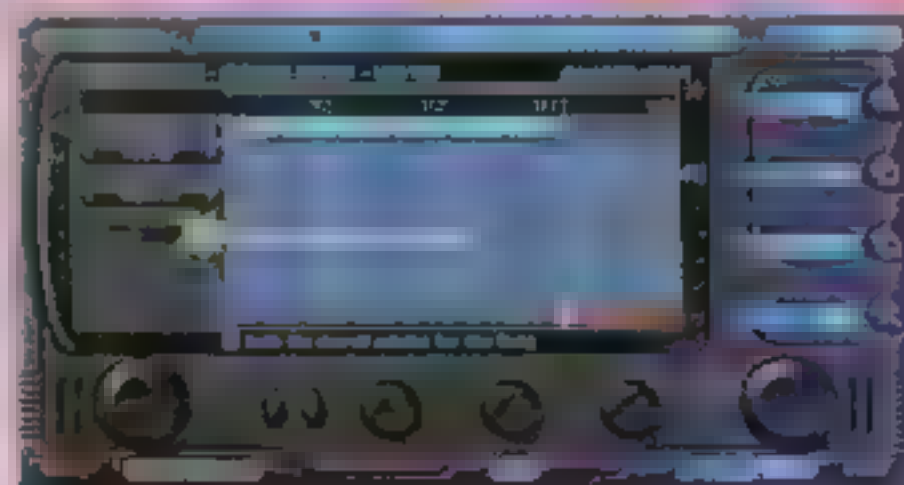
本作是Rockstar与美国著名R&B音乐制作人提姆巴兰（Timbaland）联手打造的一款音乐制作游戏（说成专业音乐制作软件可能会更加贴切一些），提姆巴兰以卡通形象形式在游戏中登场，为玩家指导乐曲的创作。乐曲的制作堪称专业，所以对于一般人士来说难度还是相当高的，本篇特快重点针对各个制作步骤进行详细解说，

希望玩家能够有所收获。

文 伊娃 美编 澄香

歌曲编辑器
SONG CRAFTER

旋律的剪切/粘贴功能很方便，如果还想在旋律上增加音带或音效，则首先要选定目标旋律，然后按R键进入主菜单选择工具栏的“效果（Effects）”，玩家亦可以选择工具栏中的“声音录制（vocal recorder）”通过麦克风来录制自己的声音。



▲效果工具栏中一共有10种不同效果供玩

家选择。

操作

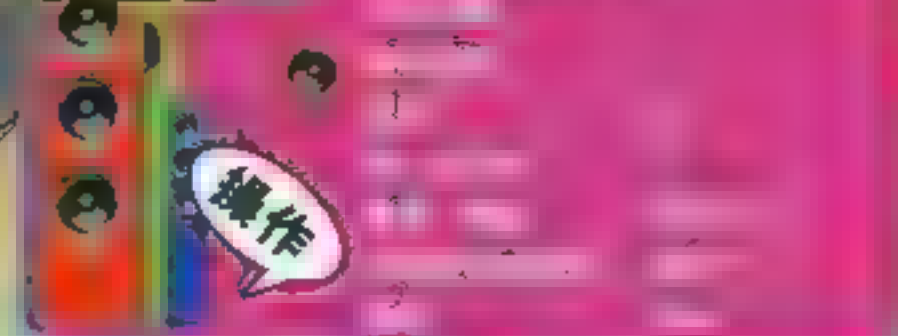
音乐

音频编辑器

AUDIO LOOP CRAFTER



通过音频编辑器玩家可在一段旋律中对某一单



独音频进行“延伸”的特效，而使用主菜单中的工具——旋律切片插件即可以将音频转换成一个或多个音色，使用加载声音选项即可为该段音频加载新的不同音色的声音了。

声音编辑器

SOUND EDITOR

玩家可以任何一个音频编辑页面进入声音编辑器，声音编辑器可改变Loatorator中的任何声音采样使其变成完全不同的声音。通过该编辑器，可以随意在单声道和立体声之间相互转换，如果对自己的编辑不满意，可以随时将采样的声音还原为初始状态，按H键进入菜单选择编辑还原选项即可。声音编辑器中可使用14种不同效果的工具，下面列表介绍。



图标	工具	效果
	Trim 修剪	选定波形中的一段声音进行编辑
	Remove 删除	将选定区域从整段波形中删除
	Normalize 规格化	将选定区域的声音的音量尽可能得到最高
	Increase Volume 调高音量	调高选定区域的声音的音量（每次调高10%）
	Decrease Volume 调低音量	调低选定区域的声音的音量（每次调低10%）
	Fade in 渐入	使得选定区域的声音逐渐增强
	Fade out 渐出	使得选定区域的声音逐渐减弱

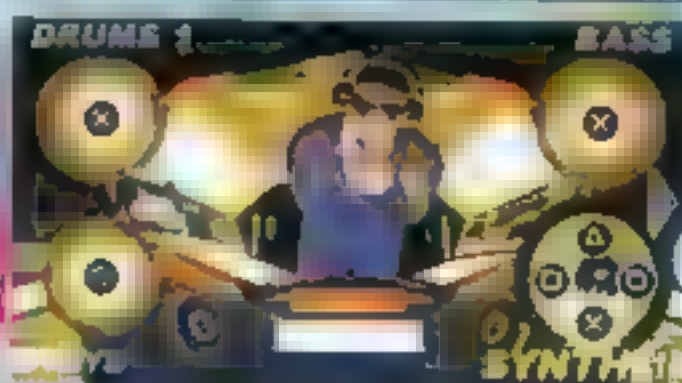
图标	工具	效果
	Silence 静音	使得选定区域的声音静音
	Insert Silence 加入静音	往选定区域中加入一段静音
	Set Sustain 设定循环	使得选定区域的声音循环播放
	Clear Sustain 取消循环	取消选定区域的声音循环播放
	Pitch Shift 音调转换	调整选定区域的声音的长度使其播放加快或减慢
	Time Stretch 时间调整	调整选定区域的声音的播放时间
	Reverse 倒放	使得选定区域的声音反向播放

现场表演

LIVE PLAY

这里就是玩家扮演提姆巴兰尽情表演的地方，之前玩家编辑并保存的所有旋律或游戏中的旋律模板都可以直接载入，进行录制和播放，而且每个旋律都可以进行再度更改，最终当所有旋律都确定后即可将这首自己亲手谱写的曲子保存起来。该表演模式中将曲目细分为8个音轨，分别是鼓音、低音、高音、和音、和弦、音色、吉他和声调，

每条音轨又包含许多音乐旋律，即玩家预先录制的，向各个音轨中添加旋律即可重新谱写。



刚一接触游戏，想必大家都会被其专业性弄得一头雾水，其实制作流程很简单，无非就是制作各种旋律然后在“现场表演”中将众多旋律结合谱成完整曲子，哪怕是不懂得音频制作的玩家也大可以信手拈来，而最后谱成的曲子绝对会令自己吃惊！谱成的曲子独一无二，这种成就感非同一般。

操作

用

多
想
的
心
相



继去年大获消费者青睐的《北京奥运会》之后，任天堂和世嘉又联手打造了这款《2010年温哥华冬季奥运会》合集，本作在系统上推陈出新，而画面表现相比前作也更有过之而无不及，一起去看一看吧！



文 伊娃
美编 Juxi

约 温 哥 华 冬 奥 会



角色的选择

比赛开始前玩家可自由从20名角色中选择一名或多名（人数根据实际运动项目而定），不过角色的选择可不是喜欢谁就选谁的。角色的能力都分为5项，分别是速度、跳跃、力量、技巧和耐力，每个角色在各项能力上都不尽相同。所以根据特长将20名角色分为了四大类，即角色选定界面上的四大行：第一行是力量型，体型庞大且健壮，耐力值也很高；第二行是全能型，各角色在5项能力上都比较平均，但能力值都不太高；第三行是速度型，在竞速类项目中用得非常多；第四行是技术型，各角色的跳跃和技巧的能力值都非常高，适合花样滑冰、冰壶等技术性项目。



单人模式玩法



本模式中共分为奥运会项目和梦幻项目，比赛性质不同但比赛类型相同，都分为8大类16种比赛。在奥运会项目中，玩家可自由选择比赛类型进行游戏，而梦幻项目中最初只有二类可选，其他需要通过完成前面的比赛或通过故事模式来解禁。选择比赛类型后，玩家可随时查阅该运动的操作方法，或者选择“Practice”进行赛前训练。游戏中不同的运动有着不同的操作，有的是按键操作，有的是触摸操作，还有的是两种操作相结合，所以赛前熟悉操作方法是很有必要的。

幽灵竞速

该模式中玩家可挑战各种幽灵赛，幽灵赛分为二种：玩家自己保存的、从朋友那共享的以及系统自带的幽灵赛。比赛中幽灵角色以及灰色影子出现在赛道上，但是比赛时并不全是以谁先到达就判定谁为赢家的，因为有的比赛中，比如高山滑雪回旋赛，玩家控制的角色每漏过一次旗杆门则会在总时间上加上3秒，因此最终输赢是根据两者的总消耗时间来判定的。

聚会模式

聚会模式中收录了多款休闲游戏，每款游戏都与各类比赛项目息息相关，所以玩家最好在掌握了所有项目的玩法后再来挑战这个模式。以下详细介绍游戏的玩法。

Bingo Bash

赌博机纸牌游戏。游戏一开始玩家有10秒钟选择牌面，每张牌面都有25张牌，选择完毕后游戏正式开始，上屏中央的赌博机在每个回合都会随机摇出一个彩球。如果自己的牌面上拥有与该球相同图案的纸牌，则该纸牌消除，将横竖任意方向的一行纸牌全部消除的一方则赢。纸牌分为三大类：印有角色头像的角色牌、牌面中央的五角星牌以及印有比赛项目图案的赛事牌，而彩球分为四大类：印有角色头像的彩球、五角星彩球、印有比赛项目图案的彩球以及特殊彩球。如果抽中比赛彩球则会进入该比赛，获得比赛第一或第二的名次才能消除相应的纸牌，相反，如果比赛失败则对应的纸牌会被锁定，且无法再消除。特殊彩球有三种：白色精灵球可以消除除锁定牌以外的任何一张纸牌，黑色精灵球可以消除除锁定牌以外的任何两张纸牌，鬼脸球可随机锁定对手一张纸牌。

Lucky Spin

幸运大转盘得分游戏。游戏一开始玩家可以从滚动的比赛项目图案中随机选择进行比赛，比赛结束后系统会根据比赛的名次先后进行转盘，转盘上划分为加分、负分及抢分区，名次越低，负分区就越多，当所有回合结束后得分高者为赢。注意比赛中赛道上会有很多障碍，撞上后速度立刻减为0，另外比赛中玩家可以按L键向对手扔道具进行干扰，在比赛中取得的名次会直接影响最后的积分。

Wild Card

抽牌换牌游戏。游戏一开始仍然需要随机选择比赛，比赛结束后会进入换牌环节，先将四张牌全部换成图案相同的牌的一方则赢。比赛中的第一名有两次换牌机会，第二名只有一次，第三名没有任何奖励，而第四名则要丢掉一张牌，所以若想获得胜利就必须要在比赛中取得好的成绩才行。

故事模式

故事模式是本作的新增内容，通过完成或赢得各类比赛而进一步推动剧情。故事讲述的是，蛋头博士与库巴王联手起来捣破坏欲阻止此次冬奥会而承办他们的奥运会，于是库巴王派人攻击了世界，原本被厚厚的积雪覆盖的世界变成了绿油油的一片，而蛋头博士更是不愿善罢甘休，他欲将6只雪精灵全部抓住为他造雪，幸好有一只雪精灵Frosty逃脱了。Frosty找到马里奥和索尼克拜托他们救回自己的5名同伴，并告诉他们以它现在的力量只能为Frostown小镇造雪。所以为了救回雪精灵们并顺利进行本届冬奥会，马里奥与索尼克开始了他们的冒险之旅。

游戏中玩家要操控角色穿梭于小镇中，寻找宝箱获得冰刀鞋、滑雪板等滑雪工具，然后接受各种各样的比赛从而推动剧情的发展，打败BOSS级对手便能解救雪精灵了，而且某些特殊任务完成后亦会解禁某些游戏项目。点击屏幕右下角的角色头像按钮即可在马里奥和索尼克之间自由切换。



Skiing 滑雪运动

高山滑雪回转赛

高山滑雪回转赛

100米超台滑雪

100米超台滑雪

空中技巧

空中技巧



越野滑雪

越野滑雪

北欧两项

北欧两项



Skating 滑冰运动

SPEED SKATING 500m

500米速滑

对按左键和右键能双

Short Track 500m

500米短道



00:13:234

按和右键迅速消耗耐力值以求最后的加速冲刺

Figure Skating

花样滑冰

比赛中最重的是要掌握好角

度，其他只要根据提示

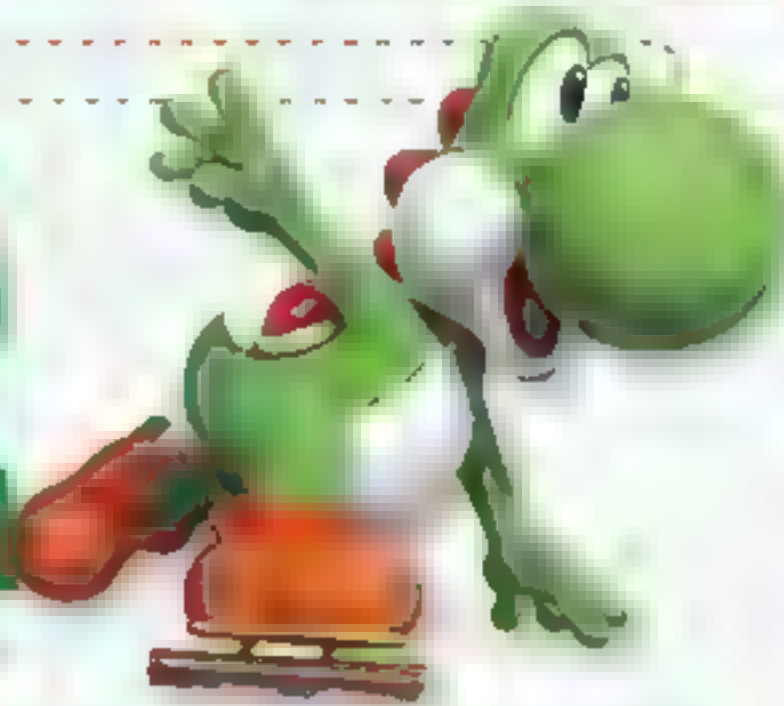
进行即可。

在比赛中，玩家需要根据提示

进行动作。

对点击角色的腹部

进行动作。



Snowboard 单板滑雪

Snowboard
单板越野滑雪

Bobsleigh 有舵雪橇运动

Bobsleigh
有舵雪橇

Ice Hockey
冰球比赛



Ice Hockey 冰球运动

Ice Hockey
冰球比赛

Curling 冰壶运动

Curling
冰壶比赛



Biathlon 冬季两项运动

Biathlon
冬季两项赛

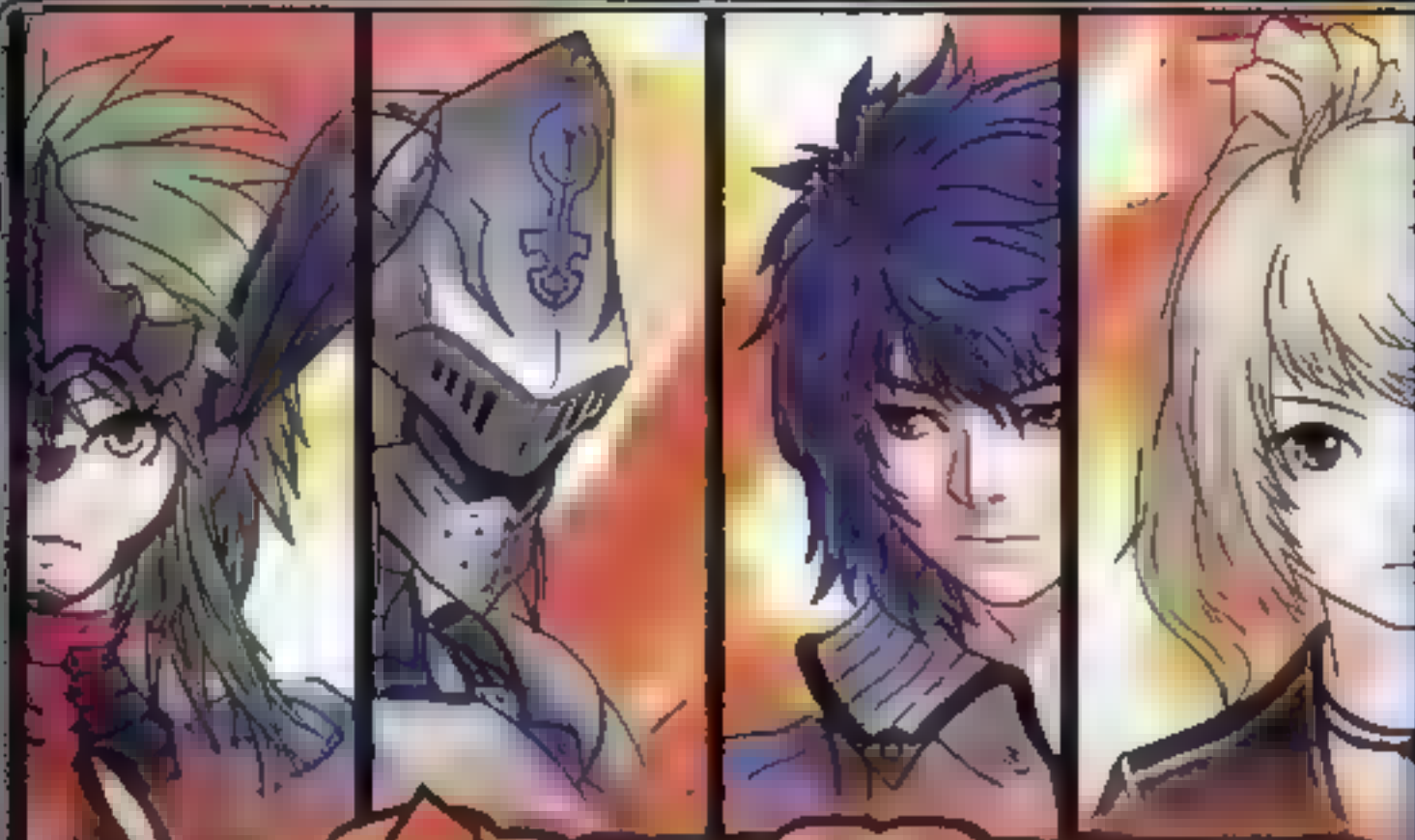
标全部击中则会获得全部3个加速机会

Luge 无舵雪橇运动

Luge
无舵雪橇



游戏一开始玩家可选择自己的国籍进行游戏的设置很贴心。各类游戏项目的操作都很简单易上手。但是要想精通还是需要花费一番功夫的。虽然相比前作游戏类型较少，但是通过故事模式、聚会模式等内容的加入，使得游戏的耐玩度得以很大程度上保证。推荐给所有马里奥及索尼克的FANS及喜爱运动的玩家！



IRON MASTER

アイアンマスター

The Legendary Blacksmith

本作是一款以中世纪幻想世界为舞台的经营类游戏。玩家将作为一名武器工匠不断地磨练自己并发展事业。游戏整体风格清新可爱。当中还有大量有趣的迷你游戏。对经营类游戏感兴趣的朋友可以尝试一下。

文 洋葱

美编 澄香



STORY

在一个名为“铁匠”的小镇中，一位名为“铁匠”的铁匠，他拥有着精湛的锻造技术，并且拥有着大量的武器材料。他每天都会锻造出各种各样的武器，并且将它们卖给镇上的居民。他的武器非常受欢迎，因此他的生意非常好。有一天，他收到了一封来自远方的信件，信中告诉他，他的武器被用于了一场战争。他感到非常震惊，因为他一直以为他的武器只是用于镇上的居民。他决定去寻找那些使用他武器的人，并试图阻止这场战争。他踏上了一段漫长的旅程，途中遇到了许多困难和挑战。最终，他成功地找到了那些使用他武器的人，并成功地阻止了这场战争。他的故事在镇上流传开来，人们称他为“铁匠大师”。



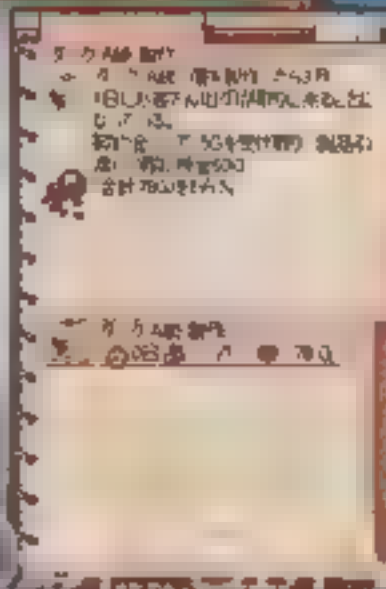
成长之路

材料收集

制作武器的第一步就是凑齐材料。小镇中的市场（マーケット）内有着各种丰富的素材，而且价格也很便宜。一些基本的武器材料都能在此找到。若需要高级素材制作比较优质的武器，那就要去雇佣兵前往大陆的其他地方进行探索。佣兵的种类有很多，如盗贼、战士、守护者，每个佣兵都有各自的特性，如移动快的盗贼能快速完成委托，战斗能力优秀的守护者能确保任务的成

功率，可移动速度比较慢等等。除此之外，佣兵的等级也直接关系到委托的成功率。不过雇用高等级的佣兵所花费的金钱会比较多。玩家雇用他们前要想清楚，找回来的材料所做出的武器是否能将雇佣金赚回来。

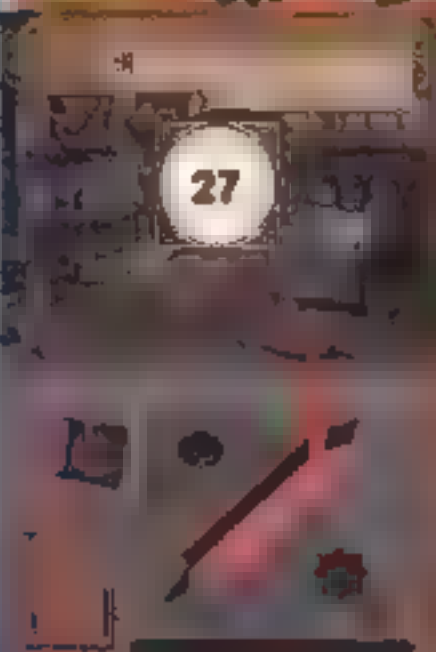
►制作武器前可以打开菜单中的“百宝事项”来查看武器与材料。当前材料与武器的价格。



武器制作

将材料准备就绪后，回到自己的店铺选择“工作室”就可以开始打造武器了。武器的打造过程是采用迷你游戏的方式，每一个迷你游戏完成后电脑都会给出评价，最后的总评价会直接影响到武器的质量，下面为大家演示一下剑的制作过程。

第一步：铸造



首先要做的是将已经融化的金属注入到剑的模具中。首先用触笔将准确的位置在模具的凹槽处画出来。这样就能将熔液倒进去。触笔离开屏幕便会停止倒熔液。在时间耗尽之前将凹槽全部注满。

熔液倒满，如果不能完全注满并没什么关系。但如果稍微注多的话就算失败了。

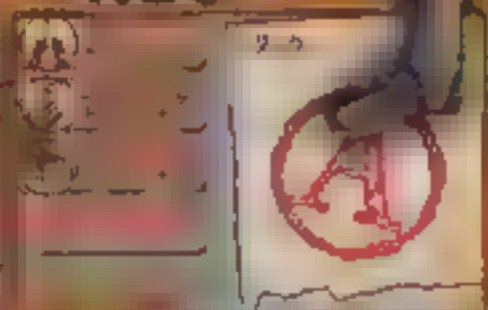
第二步：锯木

利用触笔沿着木板上的花纹，将多余的部分去掉。之后还要手动将被切掉的废木块分离。这个步骤对精确度的要求并不是很高，只需要将大致的形状切出来即可。

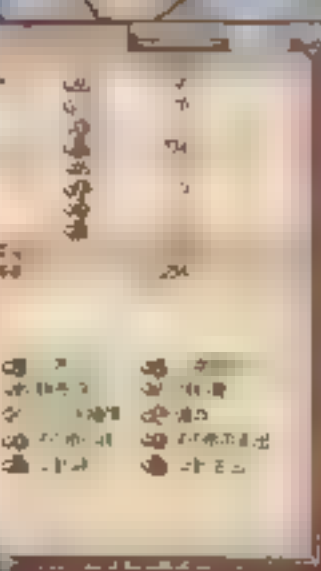


第三步：硝皮

用触笔不断地在皮革上摩擦，将整张皮革擦成漂亮的颜色。注意摩擦时力道不能太用力，不能在同一个部位摩擦太久，不然皮革的皮革会坏掉。这样便顺利完成，一把全新的武器就诞生了。



贩卖



制作好商品之后就可以摆到店铺里出售了，玩家需要手动选择商品的陈列柜台，并设定好价格。注意如果定价过高质量又不是特别好的东西，是很难卖出去的。玩家要做的就到此为止，接下来会陆续有客人进入店中，若他们看中了某件商品之后，商品便会自动销售出去。客人进来时如果店

没有摆放任何物品的话，客人们就会慢慢地离开。

有些客人发现没有自己想要的东西后，会走到收银柜台前委托玩家去制作某件武器，不过接受委托后若没能在规定的时间内完成，那么玩家是要支付违约金的。另外还要注意，想要委托玩家制作东西的客人走到收银柜台旁后，玩家需要主动用触笔与他们进行对话，如果长时间置之不理的话客人会不耐烦地离开店铺。



▲除了一般客人外，有时候还会接到国家高官的委托，这可是提高声望的好机会。

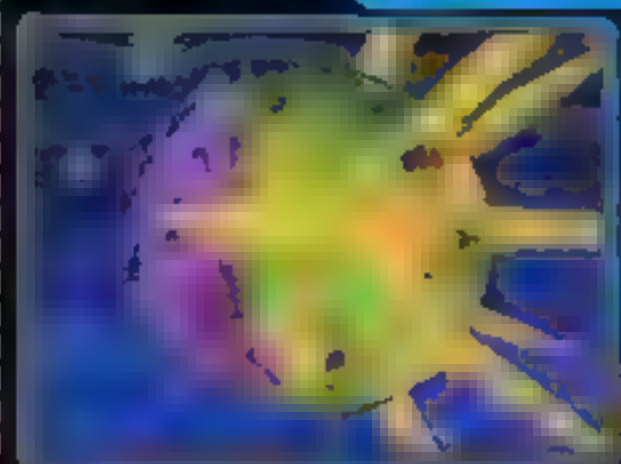
发展事业



部分细节设定不是很贴心，操作起来比较繁琐。武器的制作过程很有意思，虽然有些材料收集起来比较麻烦，但整体来说还算不错的一款作品。

活动中心——飞船

星际航行



Goal:

Find the Star Map

Find the Star Map

Find the Star Map

Find the Star Map

▲碎片和电池的收集是推动游戏发展的关键。

通过操控飞船的电脑中心，我们可以任意选择当前已解禁的星球进行星际冒险。要解禁更多星球就必须获得足够的飞船电池。寻找到当前所在星球上的电池后，即可解禁离这颗星球最近的星球了。电池的位置并不难找，获得后要原路返回送到起点处的传送点才行。途中如果不慎遭到虫子的攻击或是撞上有尖刺的植物就有可能致使电池掉落，需重新拾起。点击已到达的星球后即会显示该星球所有收集要素的目标数量：陨星碎片、特殊挑战任务、身体部件以及电池。

进化室



主角共拥有6种基本能力，分别是撕咬能力、近身攻击力、远程攻击力、速度、防御力和观察力。各个槽的数值越大，各项能力就越强。有些部件虽然对某项能力有增强作用，但同时也可能对其他能力有着削弱作用，所以玩家在创造主角时也不能太“随心所欲”了。

图标	技能名称	作用
	Fire Breath	从口中喷出火焰攻击 能给对手带来重大伤害。
	Sonic Pulse	向对手发动声波脉冲 适合远程攻击。
	Stampede	用头将对手猛撞吹飞 但先要瞄准对手。
	Slow	致使对手的移动速度大幅减慢。
	Lightning	发动大规模闪电攻击 致使对手动弹不得。
	Confusion	致使对手间相互混乱 像无头鸟似地到处乱撞。
	Poison Gas	毒气攻击 中毒者所有能力都会相应减弱。
	Berserk	进入暴走状态 移动速度以及攻击力都大大增强。
	Tailspr	发动旋风腿攻击 能将对手弹出很远。

传送台



冒险的途中，玩家可随时按Start键暂停，或者选择“Beam Up and Save”，回到飞船并存档。在飞船中，如果玩家想直接进入之前去过的星球，不用通过星际航行操作，直接来到飞船上方的传送台即可到达目的地。另外，如果在冒险或战斗过程中，生命值减为0后会强制通过传送台回到飞船。

虚拟仓

进化室的右边是虚拟仓。玩家可以选择快速战斗模式来训练自己的格斗技巧。该模式中共有8种不同风格的竞技场供玩家选择。而每个竞技场的战斗性质也不尽相同。另外，通信对战系统也在这里。



与居民的交涉

在游戏中的居民，玩家可以通过与他们进行交涉，来获取各种有用的信息。玩家可以通过与居民进行交涉，来获取各种有用的信息。



玩家可以通过与居民进行交涉，来获取各种有用的信息。玩家可以通过与居民进行交涉，来获取各种有用的信息。

冒险须知



在冒险过程中，玩家需要了解一些基本的规则。在冒险过程中，玩家需要了解一些基本的规则。在冒险过程中，玩家需要了解一些基本的规则。

英雄间的竞技

英雄之间的竞技是游戏中的重要部分。英雄之间的竞技是游戏中的重要部分。英雄之间的竞技是游戏中的重要部分。

在竞技过程中，玩家需要了解一些基本的规则。在竞技过程中，玩家需要了解一些基本的规则。在竞技过程中，玩家需要了解一些基本的规则。



在游戏中的最大特色之处便是增加了竞技场、战斗模式，使得冒险过程更加刺激。而战斗中可使用的特殊技能也是丰富多样。只是使用触控板控制行走，按触控板进行攻击，操作起来略显不便。尤其是面对张的BOSS战中，更为不便。

夕阳红

街机世界的老人们



SPECIAL
**专题
企划**
FEATURED

老将出马，一个顶俩

我们先从战场上的老人说起，而这个战场，还是在冷兵器为主的三国时代，人人都是

真刀真枪上阵、提着脑袋在作战。

在这样战斗中，我们姑且不论战士的武功需要有多么高强，仅仅是想要操弄好这些重墨不俗的武器就是一件扎扎实实的体力活，而老将黄忠在街机游戏《吞食天地2》中告诉了我们，老人家一样可以在年轻人为主的战场上生龙活虎地战斗。我不需要像关羽张飞那样凭着强健的身体和敌人近身肉搏，也用不着像赵云魏延一般手持刀剑在团团围上来的敌人中杀出血路，我要做的仅仅是拿起一支长弓，然后站在你碰不到的地方百步穿杨。

在读到《三国演义》的原著之前，《吞食天地2》是笔者获取《三国》相关知识的途径，所以在当时，黄忠在

话梅

《吞食天地2》这款游戏中给我留下了难以磨灭的印象。当然，当时之所以对黄忠印象深刻并不是因为他是“五虎上将”中惟一的老人（注：《吞食天地2》中可供选择的五个角色中，魏延其实并非原著中的五虎上将之一，游戏中没有登场的马超才是），而是因为他远程攻击的方式和其他四人截然不同所致。在实际游戏中，黄忠是非常难用的一个角色，只有真正的高手们才敢上手一试，然而年少无知的我在第一次进入街机房时，却在旁人的怂恿下义无反顾地选择了黄忠进行游戏，结果当然可想而知……不过即使到了今天，当我在PSP上完全没有投币顾虑的情况下再用模拟器玩到《吞食天地2》的时候，仍然会觉得黄忠是个相当难用的老将。

言归正传，其实历史上的黄忠的确以骁勇善战著称，作为一名老将，在汉中之战面对曹军精锐部队时，他仍能斩杀大将夏侯渊，所以也因此受到了刘备的破格提拔，成为了后将军；但同样是因为年龄太大的关系，关羽也还因为刘备



将一个老人家提拔成后将军而愤怒地说出“大丈夫终不

与老兵同列！”这样的话来。

说回游戏，虽然《吞食天地2》有太多和《三国演义》出入甚至是相悖的地方，但是在对黄忠的刻画上还是非常忠于原著的，因为在《三国演义》中，黄忠除了武艺高强、有勇有谋之外，百步穿杨的射术也是最为人们称道的地方，这一点也是民间艺术中除了“年老”外关于黄忠的另一重要特征描述，而《吞食天地2》中恰恰将“年老”、“射术高超”两点表现得淋漓尽致。而在更加接近原著剧情的《真·三国无双》以及其他后续“《无双》系列”作品中，黄忠始终还是以弓箭作为自己的主要武器之一在游戏中登场亮相。

《三国演义》中，刘备征吴时，黄忠因为不服老而执意参战，结果遭到吴军的围攻，最后不幸中箭，并在回营后阵亡，这真是“成也弓箭，败也弓箭”，但在游戏世界中，黄忠还是很好地为我们诠释了一回“老将出马，一个顶俩”的真理。



姜还是老的辣

说完了古代战场上——骑当千的老将之后，我们再将目光转向生活在现代的格斗家群体中。格斗，这个需要良好的身体素质、灵活的反应能力作为前提条件的运动，看上去似乎和颤颤巍巍、腿脚不便的老年人根本没有任何关系，但在游戏世界中并非如此。格斗的技巧千差万别，比如我们中国武术就是不分男女老幼的，而且往往年纪越大的武术家越是武功高强，一旦动真格摆起架势来，那基本上不是终极BOSS也是一块难啃

的骨头了，这样的角色总是让我们忍不住想说：“姜还是老的辣”。

提到中国的老年武术家，笔者首先想到的就是来——“《格斗之王》系列”中





的镇元帝老爷爷了。这位在整个《格斗之王》登场角色中年纪都算最大的格斗家精通几乎中国各种门派的武术，当然最拿手的还要属醉拳了，因为他嗜酒如命，

整日都是酒葫芦不离手。其实镇老爷子这个形象有很多人不太喜欢，因为饮酒过量的他不但整个人看上去萎靡不振，就连说起话来都是满嘴酒气，再加上上了年纪，所以在游戏中很容易让人忍不住就要轻视一番。但是实际情况却是，真正战斗起来的他一点不输给年轻人，虽然在游戏中属于不太好上手的角色，但别忘了，在《雅典娜》这款游戏中，有关于年轻时镇元帝的描写，当时特瑞、八神这些后来的王者级角色根本就还没出生，所以年轻时的镇老爷子可谓是不折不扣的世界第一，而且他也是世界上第一个领悟到大宇宙力量的人，与此同时他还悟出了力量邪恶的一面，他便给自己制订了一个使命，那就是寻找能够领悟力量的人并杀了他们。后来，他发现了同样具备这种能力的麻宫雅典娜和椎拳崇，可是由于两个小孩子太可爱，他实在不忍心下杀手，于是他改变策略决定收他们为徒，并终生封锁他们的力量，这也就是为什么他们两个人会组成一队，并从《格斗之王94》开始代表中国参加比赛。值得一提的是，镇元帝在整个《格斗之王》中的人气确实不高，这也是GB上两作人物缩水的《热斗 格斗之王》都没有收录他

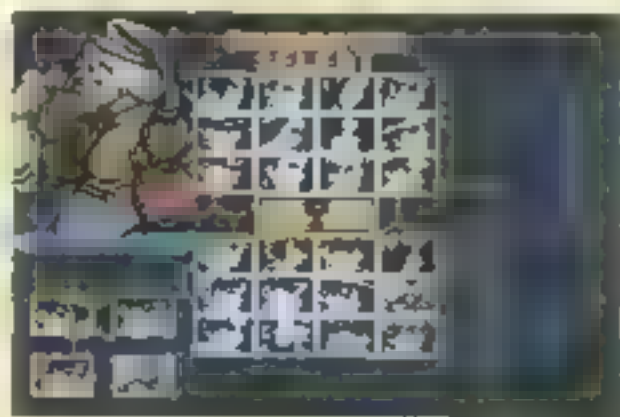
的原因，而且在后来的NGP版的“《格斗之王R》系列”中也同样没有出现过，只有GBA版的初代《格斗之王EX》中，镇元帝才第一次也是惟一一次在掌机版原创《格斗之王》游戏中登场亮相，不过仅仅是以专属援护角色的身分登场，无法在游戏中直接使用。好在随着PSP上《格斗之王》复刻合集的推出，我们也可以随时随地在掌机上使用镇元帝老爷爷进行游戏了。

话说回来，当初设定镇元帝这个角色的制作者一定对中国的武侠小说有所研究，因为镇元帝身上所展现出的一些特质正好和中国的武侠小说中的老年人暗合，比如隐藏实力这一点，武侠小说中就经常出现一些躲在寺院里扫地的老爷爷、不停咳嗽的老奶奶之流，其实这些人往往是功力高深的武林前辈，因为悟到了生命的真谛才将武功深藏不露，这些老年人一鸣则已，一鸣却惊天动地，这多少和镇元帝的设定有共通之处。

当然，像镇元帝这样的“老姜”在格斗游戏中其实并不少见，例如《饿狼传说》中的唐福禄（铁拳）中的王棕雷等等，都是让年轻人们不敢小视的老年格斗家。



▲唐福禄。



▲这是镇元帝在掌机版原创的《格斗之王》游戏中惟一一次亮相，不过在选人画面中，他是排在横向第四列的，这一列的所有人物在游戏中都只能作为援护角色登场，并不能实际控制。

活到老，忙到老

前面提到的战士、格斗家等职业，老年人参与其中的毕竟是少数，尽管已经有不少成功的先例，但是大体上还是特例，更多的老年人参与其中的话反而会让觉得格格不入，但与此相反的是，也有那么一些职业，似乎天

生就是为老年人而准备的，比如发明家和科学家，他们真的是“活到老，忙到老”的代表，而且从旁人的眼光出发，也会觉得发明创造、科学研究这些事情，还是交给年纪大一些、阅历深一些的人来做才比较可靠。

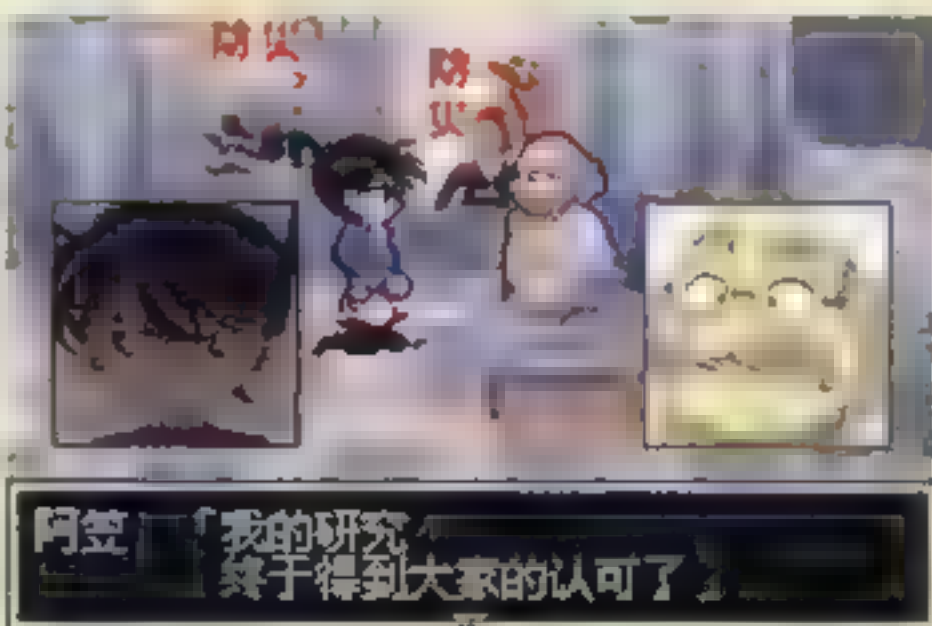
《名侦探柯南》中的阿笠博士正是一位上了年纪的发明家，住在缩小前的柯南——也就是新一家隔壁的他，是整部漫画中第一个、

除了发明创造一些神奇的道具之外，博士在原作中的另一个任务就是负责带领少年侦探团的孩子们外出游玩，并且很凑巧地遇上各种杀人事件……虽然这样的设定老套且单调，但是无论动画还是漫画中，我们还是见到这种场景一再上演，而在今年年初发售的NDS游戏《柯南×金田一》中，柯南一行人之所以能够在夕暗岛上与金田一一巧遇，同样还是因为博士的朋友赠送了免费船票的缘故。

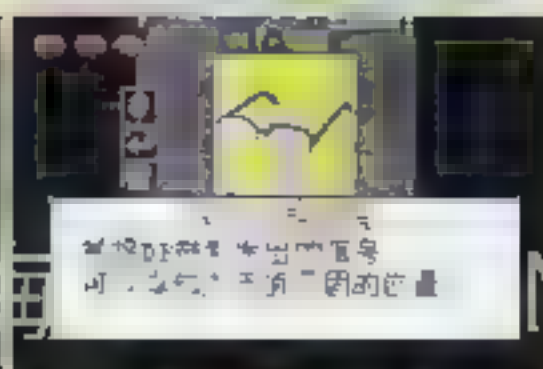
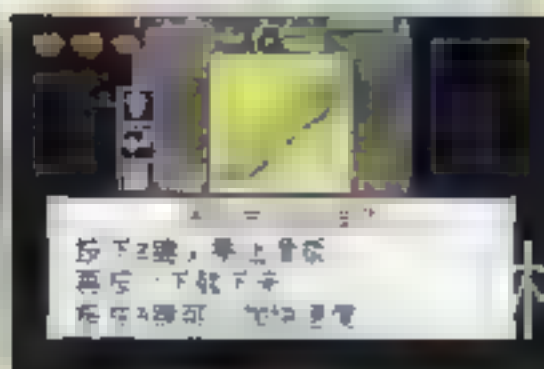
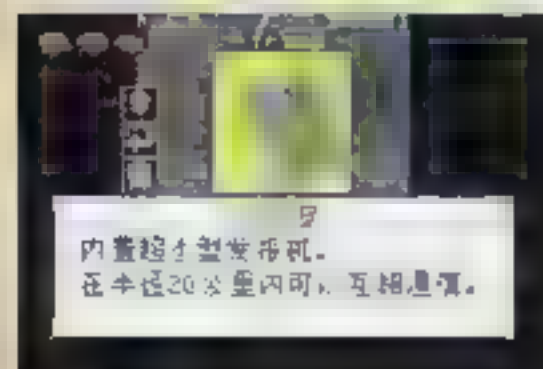
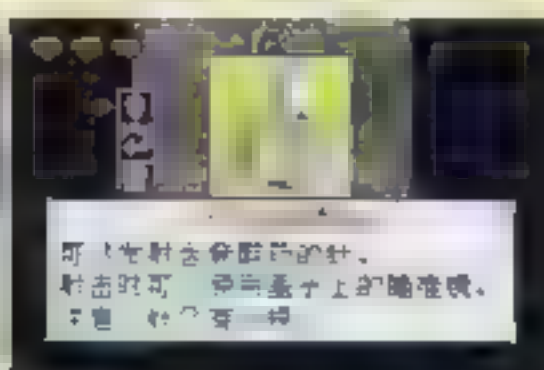
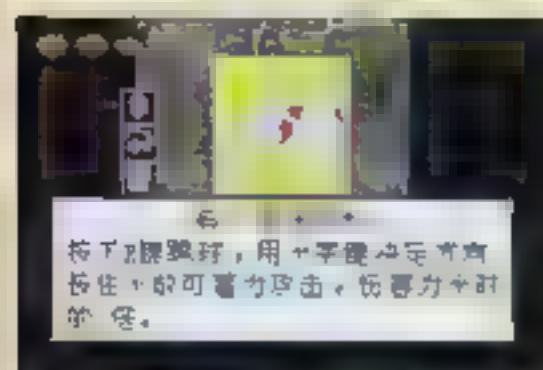


也是为数不多几个知道“新一就是柯南”这一真相的角色。同时，在新 的身体缩小之前，他就已经和新一非常要好，两人是不折不扣的忘年交，不过当时博士家总是因为试验失败而发生爆炸，反而是在新一缩小以后，他的发明却为柯南派上了大用场。尤其是手表型麻醉枪、领结式变声机、脚力增强球鞋这三大件用处最大，前两者组合起来便可以让原本一无是处（实际上还是一无是处）的毛利小五郎摇身一变，成为破案无数的“沉睡的小五郎”；而后者则一次次让陷入绝境、手无寸铁的柯南凭借双脚，将足球、花瓶、易拉罐等物体变成反败为胜的终极武器，踢向坏人的后脑勺。当然除了这一样，其他为柯南以及少年侦探团量身打造的道具也都成为了原作中不可或缺的发明，并且在GBA游戏《名侦探柯南 被狙击的侦探》中，这些道具纷纷登场亮相，成为这款A·A·V·G中，动作部分和解谜部分均不可或缺的重要道具。

其实，63岁的博士在老人中年纪并不算大，但是身材过胖、头顶全秃的外型，再加上全白的胡须和头发让他显得苍老了许多，并且至今还是单身一人，让人怀疑他是不是完全不懂得感情这回事，只知道发明创造，这一生也只能活到老忙到老了。不过随着剧情的发展，博士的初恋情人已经出现，对象是一位混血设计师，目前同样还未婚，并且根据漫画的走向，也许我们可爱的博士在不久之后就会和这位设计了名牌包包的女设计师重续前缘，并结束自己的单身生活。



▲发明创造和研究成果能够得到大家的认可，是博士最高兴的一件事情。



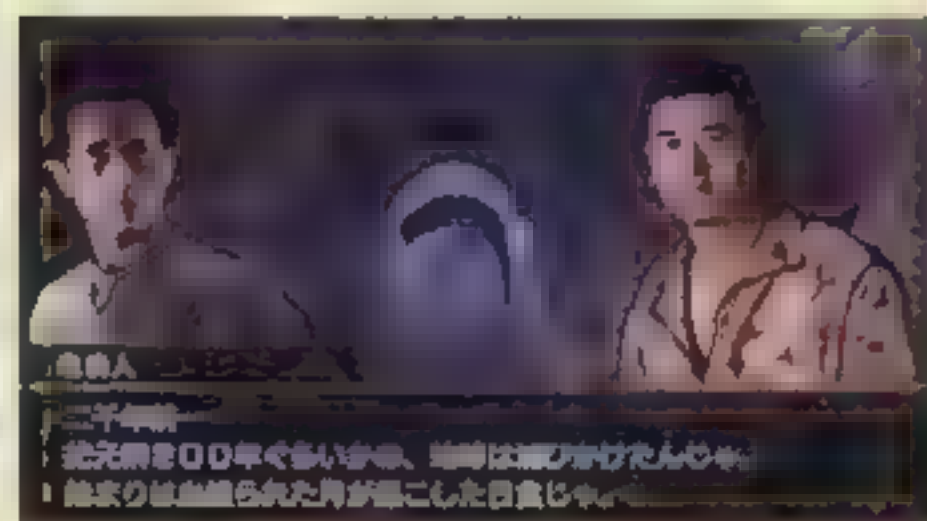
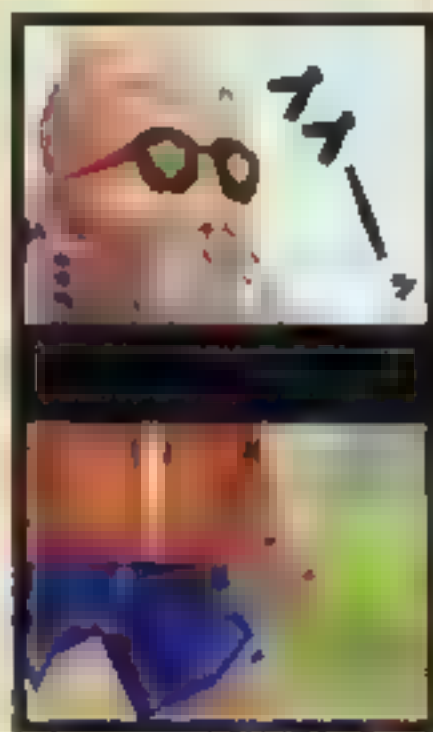
《名侦探柯南 被狙击的侦探》中出现在柯南身上的道具，全部都是原作中博士的发明，你认识几个？

为老不尊也可爱

下面要说到的这位老人家，虽然曾一度贵为地球上武功最强大的人，但是随着赛亚人、那美克星人的出现，不但“地球上最强之人”的名号离他远去，即使是“地球上最强地球人”这个退而求其次的称号也被自己的徒弟们迅速夺走，而且他有一个算是人之常情的弱点，那就是相当喜好女色，但与众不同之处是他已经几百岁的年纪了还色心不减，我想你已经知道他是谁了，没错，这就是人尽皆知的武天老师——来自《龙珠》中的色老头龟仙人。

人好色的他带着成人杂志前来拜师，结果和悟空顺利地找到了可爱美丽，同时也非常危险的“喷嚏女孩”兰奇，最后，在天下第一武道会上，乔装打扮的龟仙人原本是想在决赛上击败悟空，以免自信过头的悟空不知天高地厚，结果自己差点因为好色而败下阵来。

不过“金无足赤，人无完人”，如果换一个角度看，我们就会发现，龟仙人其实正是因为好色这一点才变得更加可爱和搞笑，尽管有为老不尊之嫌，但是这样的一个角色才显得真实和有血有肉。



其实龟仙人本身并不坏，戴着墨镜、爱穿T恤的他也曾拯救过地球几次，但就是为老不尊这一点实在让人难以启齿，毕竟曾经头顶“武术之神”、“天下第一”等名号的光环，如果因为爱慕女色而毁于一旦，在一般人看来实在不值，不过龟仙人自己似乎并不在意，尤其是在《龙珠》发展到和外星人作战的阶段之前就更是如此了。在NDS版的《龙珠DS》中，我们就可以再度领教一回龟仙人当初那为老不尊的一举一动了。

首先是和寻找龙珠的布尔玛、悟空相遇后，为了看到布尔玛的裙下风光，他答应将自己脖子上的龙珠奉上，虽然布尔玛满足了他的愿望，不过最后也搞得自己鼻血狂喷；后来在悟空前去拜师学武时，他的要求是带一个漂亮的女孩子回来才肯收悟空为徒，这可难住了纯洁到仅凭肉眼连男女都分不出的小悟空，好在克林的及时出现让问题迎刃而解，早知龟仙

龟是在真人版电影《龙珠 进化》中，龟仙人一改以往的恶习，变得不再那么好色，而且原本猥琐之极的外表也被风流倜傥取代，活脱脱一副香港小马哥的派头（当然，因为他们根本就是一个真人扮演的嘛）。虽然龟仙人的这个真人版形象“雷”倒

了不少原作的FANS，但这些丝毫没有阻止厂商将其发扬光大的信念，因而以这部电影为题材改编的游戏也在PSP主机上登场，游戏中的龟仙人也如同样取到了真人版的帅气外貌，虽然发哥已经是年过50的人了，但无论是在电影里



还是游戏中，这位真人版龟仙人可丝毫看不出半点老态来。

和龟仙人差不多情况的还有在PSP版《铁拳6》中登场过的心意六合拳宗师、凌晓雨的亲戚王棕雷，这位来自中国的105岁老人在前面的介绍中已经提到过一次，他不但和龟仙人一样武功盖世，缺点竟也如出一辙，那就是好色。据说王老先生的人物原型其实就是

龟仙人，好色的同时也十分搞笑，在游戏中，他甚至有一套专属服装就是龟仙流道服呢。



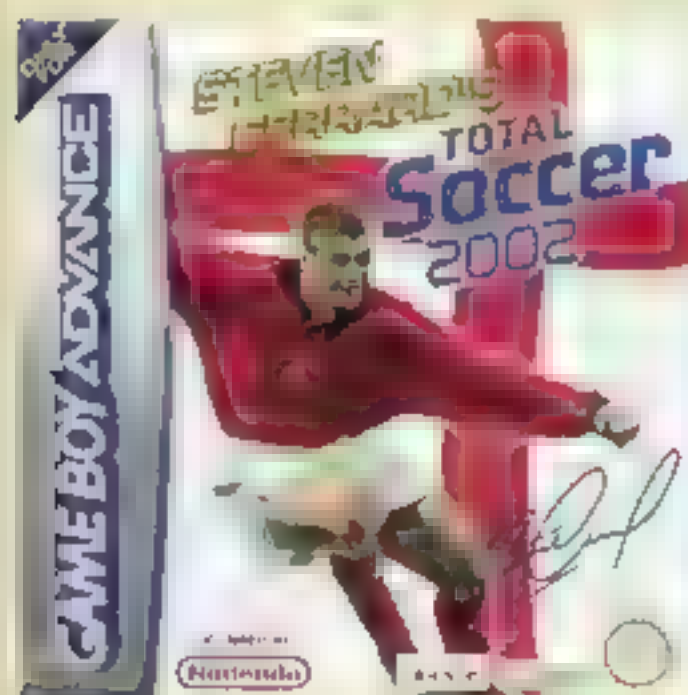
男人30已老去

接下来要说的这些“老”人，其实他们的年龄并不算老，只是他们的职业生涯却十分短暂，所以他们总是被人称为“老将”，他们就是足球运动员。

玩过《胜利十一人》育成模式的玩家都知道，一个年轻球员，初次登场的年龄下限为

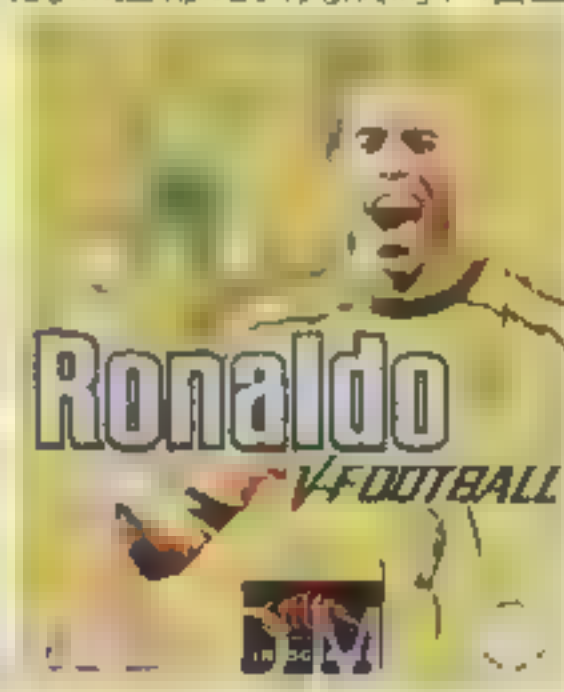
28岁尤其是到了30岁以后，除了守门员这个在整场比赛中不需要连续消耗大量体力的位置之外，其他位置的球员就又开始迅速走上了下坡路。如此算下来，一个普通球员真正的巅峰期，其实就是22到28乃至30岁之间的几年时间，而且这还是抛开了伤病等客观因素的最佳情况。

我们常说“男人30才开头”，深层意思是男人只要想干好一件事情，永远都不嫌晚。但足球运动员因为其特殊的情况，基本到了30岁就已经是英雄迟暮的“老人”了，可能大家会问，说这么多足球运动员的事情，究竟和游戏



17岁，而在现实比赛中，一个球员在21岁之前，几乎都是被媒体和球迷称作“年轻球员”的。也就是说，只有过了21岁，这个运动员才被真正当做成年球员，而在17到21岁的几年间，就算是他们的磨砺期，除了天赋特别出众的，绝大多数球员在这一时期要么是安心当替补，要么则在二线队磨练球技。接下来到了22岁以后，足球运动员便迎来了自己的成长期，从此之后，就是他职业生涯中最辉煌的时期了。但美好的时光过得总是很快，一旦过了

游戏、和掌机有什么关系？还确实有关系，因为接下来要说的5位球员，他们都是英雄迟暮的“绿茵老人”，但是在巅峰时期，他们都曾作为足球游戏的代言人，在掌机上抛头露面，他们分别是英格兰队的杰拉德和贝克汉姆、法国



队的齐达内和德塞利以及巴西队的罗纳尔多。

因为GBA以及GB时代的掌机机能所限，导致虽然家用机以及PC上早已呈现《WE》和《FIFA》两分天下的局面，但是掌机上的足球游戏仍然是一派群龙无首之势，而且虽然游戏数量众多，但基本上没有一款能和《WE》相提并论。既然大家水平都差不多，那么为了争夺市场，请球星代言甚至直接冠名游戏就成为了掌上足球游戏取得成功的一条捷径，于是，从GBC上的《罗纳尔多的胜利足球》一枝独秀取得开门红起，由当红球星代言足球游戏的势头一发而不可收，到了GBA时代，已经发展成为《像贝克汉姆一样踢球》、《杰拉德的天下足球》、《齐达内的足球时代》和《德塞利的进化足球》四强争霸的局面。虽然以如今的眼光来看，这些足球游戏既没画面又没操作，但在当时的大环境下，球星效应还是让不少掌机玩家为之解囊。

话说回来，绿茵场真的是非常残酷，让我们看看这5位当时如日中天的球星，现在何去何从了吧。41岁的德塞利目前已经退役多

年；37岁的齐达内则在2006年世界杯决赛上、同时也是自己最后一场职业比赛中，因为吃到红牌提前告别了绿茵场的同时，也和第二次与捧起大力神杯的机会失之交臂；34岁的“万人迷”贝克汉姆，则在水平相对不高的美国联赛中为洛杉矶银河队效力；曾经无人可挡的外星人罗纳尔多如今也已经年满33岁，目前身材严重发福的他，回到了巴西老家的科林蒂安队踢球；也就只剩下还不到30岁的杰拉德，仍然在英超豪门利物浦队作为主力球员，并且担任队长职务。这个证据再次表明，30岁对于足球运动员真的是一道难以逾越的屏障，而我们也只能在游戏中再度体验这些年华老去的球员们往日的风采了。



▲游戏中罗纳尔多的形象 光头非常醒目。

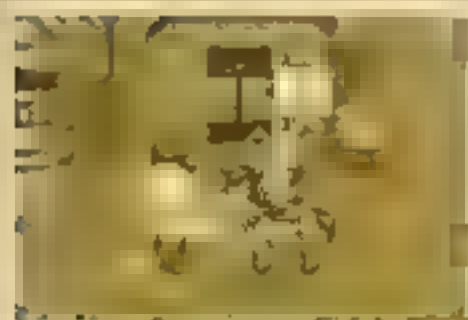
平平淡淡才是真

到这里，游戏中老人也说了不少了，最后，就让我们回归平淡，来看看最常见的真真切切的老人形象吧。其实，宁静、安详、尽享天伦之乐的老人形象似乎在游戏世界中并不多见，但其实想要静下心来想一想，在游戏世界中找到一方恬静之地其实也并不难，《牧场物语》这个世外桃源般的地方永远为大家敞开大门。而对很多掌机玩家来说，对牧场生活最美好的回忆都停留在GBA上的“矿石镇”里，在那里我们有很多伙伴，同龄朋友、心仪对象、弟弟妹妹、叔叔阿姨，当然，还有那些可爱的爷爷奶奶们。

在矿石镇，你知道，有一位老人你这一辈子也不会忘记他。当年，尚且年幼的你

跟随父母来到矿石镇上，但是很快就和他们走散。那时的你被吓得哇哇大哭，于是，那位老人出现了，他带你去了他的牧场，让你美美地吃了一顿丰盛大餐，之后你就管他叫“老爷爷”。后来你的父母也来到了这里，你在牧场里玩得不亦乐乎，并且还在镇子上结识了一个年龄相仿的可爱女孩。再后来要回去了，不过你记下了老爷爷的地址，你们此后一直保持书信来往。直到某一次，你有大半年没收到老爷爷的信件，于是心有不安的你亲自来到了矿石镇上，可呈现在你面前的牧场只有一片荒芜，老爷爷也不见了踪影。很快，你从村长那里得知老爷爷已经离开人世，他临终前交待要





牧场托付给你。于是你的人生从此改变，你决定继承老爷爷的事业，成为一个牧场主，在美丽的矿石镇

上快乐地生活下去，也许你的人生并没有改变，因为从你第一次遇到老爷爷时，你就被他积极乐观的精神所感染，那时候你已经在心底决定长大后成为一个牧场主了吧……

时间过得真快，你已经从一个小镇上无人知晓的新住民，逐渐变成了远近闻名、小有名气的牧场主，而你也终于开始融入了矿石镇的生活体系中，你发现原来在矿石镇这个大家庭里，除了已经过世的老爷爷之外，还有另外几位老人家：和小孙女一起生活的动物店店主穆奇爷爷、生病瘫痪和小丸子以及护士MM住在一起的艾莲奶奶、精神百倍却不善言辞的铁匠赛巴拉大爷。你还发现，穆奇爷爷为人随和，艾莲奶奶常常怀旧，赛巴拉大爷则少言寡语，他们和年轻人并不一样，可深交起来你也

其实还有很多来自游戏世界的老人我们无法在文章中详细提到，例如《豪血寺一族》中那对可以通过攻击对手并返老还童，成为年轻女性的老奶奶豪血寺梅，豪血寺种；《口袋妖怪》中总是引领我们进入精灵世界的领路人——博士，尽管博士们的名字一直在变，但是他们永远都是所在研究所里最年长的研究员的设定却亘古不变，这也说明了“（研究）所有一老，如有一宝”的重要性。

另外，本篇中所提到的老人也基本都是正面形象，尽管有龟仙人这样色迷迷的老头登场，但他的内心里始终还是一个好人，而一些老谋深算，甚至是老奸巨猾的老年人形象我们就暂且按住不表，以后若是有机会再拿出来专门谈吧。

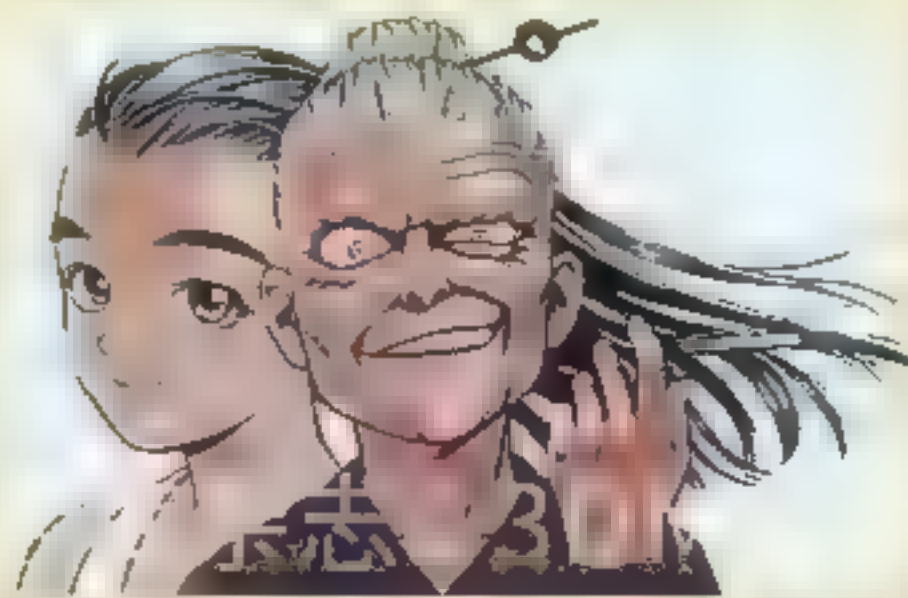
一路写下来，我也倒是发现了ACG世界的一个特点，那就是很少会有一个角色的一生被从头到尾地刻画下来——从少年

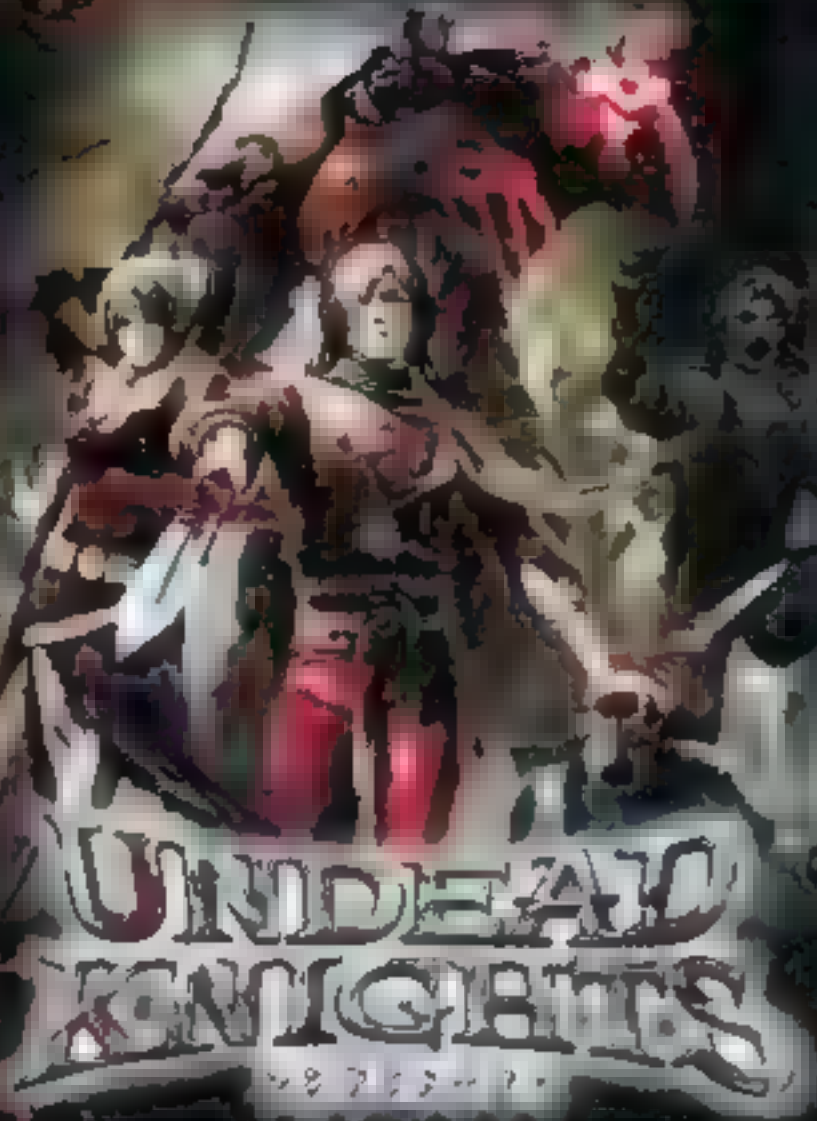
会发现他们的生活同样精彩。你和老人们的关系越来越好，因为你像对待其他人一样关心他们，每天和他们聊天，还不时送些小礼物给他们。后来，你还从穆奇爷爷那里学到了饲养动物的方法，从艾莲奶奶那里得到了圣诞袜，赛巴拉大爷则将你的工具一次次升级。再后来，你还发现原来赛巴拉大爷其实很喜欢艾莲奶奶，有那么几次，当他红着脸像个初恋的男孩一样关心艾莲奶奶的时候，恰好被你撞个正着

是的，牧场里的老人们就像我们身边的老人一样，过着平淡安静的生活，只要像关心其他人那般去不时去关心一下他们，你就会感到来自他们的爱，既然在游戏里都能做到关心老人，在现实生活中岂不是更加轻而易举？

到青年，再到中年直至老年，如此细致的描写其实少之又少。

更多的时候我们在ACG中见到的是柯南那样的万年小学生以及黑崎一护这种万年高中生，而像《龙珠》里悟空那样能陪着我们一起慢慢变老的角色实在是凤毛麟角……不过活在现实世界的我们总有一天要长大，也终有一天会变老，所以在愉快游戏的同时，也不要忘了这些游戏世界里不可或缺的可爱老人们，当然更不要忘记关心身边的老人。





《不死骑士》是Tecmo在PSP平台上制作的一款原创ACT。游戏讲述了宫廷骑士布拉德在求婚的过程中被灭全族。为了复仇，布拉德家的长子、次子以及未婚妻与恶魔签订契约获得不死之力向国王复仇的故事。游戏的玩法有点类似于《真·三国无双》，不过该作品最大的特点在于可以将战场上的敌人僵尸化成为自己的部下。玩家可以组建自己的僵尸军团攻破敌人的城堡。游戏一共有20个章节和大量的联机模式任务，喜欢动作游戏的玩家不要错过了。



不死骑士

系统简介

基本操作一览

键位	作用
摇杆	控制角色移动
方向键	调整视角 选择菜单选项
△	重攻击
□	轻攻击
○	确定 抓住敌人向其注入不死之力 抓起我方僵尸进行投掷或自爆
X	跳跃 输入两次可使出二段跳 快速连续输入两次为紫色回避 取消
L	调整视角为角色面对的方向 切换菜单
R	锁定僵尸攻击目标 切换菜单
△+○	消耗全部气槽使用必杀攻击
Start	暂停游戏或返回选关画面
Select	开启 消除地图显示

基础菜单一览

SINGLE PLAY 剧情模式，该模式有20个章节、3种难度供玩家选择。

选择章节进行游戏，已通过一章的章节可反复挑战。

强化角色的各种技能或购买道具，强化时需要消耗一定的DARK ENERGY 暗杀能量 点数。

查看游戏中获得的称号以及过关评价。

联机模式，支持2到4人进行对战，共有 种对战方式可供玩家选择。

更改游戏中的设定。



角色介绍



罗姆鲁斯 (ロムルス)



西尔维娅 (シルベリア)



罗姆鲁斯 (ロムルス)

布拉德家的次子 在向西尔维娅求婚的途中遭受被王妃蛊惑的国王的毒手 全族人都惨遭杀害 为了复仇与恶魔签订契约 出卖自己的灵魂获得了“不死之力” 雷姆斯是三人中速度最快的角色 武器是一对双剑 攻击力以及攻击范围都有一定的保证 总体来说没有什么特别弱点的角色 适合初级玩家使用

拉雷王的长女 雷姆斯的妻子 在答应嫁给雷姆斯后被国王派出的军队连同雷姆斯一起杀害 最后关头与雷姆斯一起出卖灵魂获得了不死之力并展开复仇 西尔维娅是游戏中唯一的女性角色 使用一把巨大的镰刀作为武器 因此攻击范围是全角色当中最广的 不过移动速度和攻防能力就比较差一点了 适合中上级玩家使用 由于本身是美女 相信使用的玩家一定不在少数吧

布拉德家的长子 雷姆斯的哥哥 在陪同雷姆斯求婚时一同遇害 最终与弟弟雷姆斯一起向恶魔出卖了灵魂获得了不死之力 罗姆鲁斯使用的武器是大剑 攻击范围以及攻击速度都是所有角色中最低的 不过攻击力和防御力在三人中最高 属于典型的强攻型角色 适合中级或上级玩家使用

角色的技能

玩家每通过一个章节都可以获得过关评价并得到DARK ENERGY (暗黑能量) 点数, 使用DARK ENERGY点可以在CUSTOMIZE选项里强

化角色的能力或购买技能和道具等。道具类物品在购买后可以选择是否开启, 开启后进入下一个关卡就会自动生效。不过开启后过关时会降低评价, 而且过关后道具就会消失 (部分道具需要完成一定的关卡才会出现), 因此使用前一定要先考虑好。

全角色技能一览

技能名称	等级	效果	强化点数
肉体强化	LV2	最大HP增加	3000
肉体强化	LV3	最大HP增加	5000
肉体强化	LV4	最大HP增加	8000
武器强化	LV2	武器的攻击力增加 外形改变	8000
武器强化	LV3	武器的攻击力增加 外形改变	15000
武器强化	LV4	武器的攻击力增加 外形改变	24000
ホルケノ・エ (罗姆鲁斯专用)	-	追加前方攻击技能「」 □ △	3000
インフェルノ・エ (罗姆鲁斯专用)	-	按住△键能够使用蓄力攻击	2500
モロクの爪 (雷姆斯专用)	-	追加前方攻击技能△、△	3000
ケルヘロスの牙 雷姆斯专用	-	追加范围攻击技能□ □ □ △	4000
奇戮のダンス (西尔维娅专用)	-	追加前方攻击技能△ △	3000
虐杀のワルツ 西尔维娅专用	-	追加范围攻击技能「」 □ □ △	4000
ゾンビ・インパクト強化	-	将敌人僵尸化的速度加快	3000
インパクトチェンジ	-	僵尸化敌人时连点○键可以加快僵尸化的速度	1500
インパクトカバー強化	LV2	将敌人瞬间僵尸化时回复的HP量增加	4000
インパクトカッパ強化	LV3	将敌人瞬间僵尸化时回复的HP量增加	7000
ゾンビ・ウォーリング	-	按下R+○键可以快速召集周围的僵尸	1500
ダメージゲイン	-	受到攻击时会增加必杀气槽	2000
リカバーマッテ	-	被敌人打倒时在一定时间内按下×键可以复活	500

消耗型道具

名称	效果	消耗点数
力の契約书Lv1	开始游戏时HP增加50%，不可同力の契約书Lv2并用	500
力の契約书Lv2	开始游戏时HP增加100%，不可同力の契約书Lv1并用	1000
悪魔の救い手	HP为0时自动复活一次	2000
血の契約书	开始游戏时必杀气槽全满	1000
悪魔の鎧	受到的伤害减少25%	1400
悪魔の刀	攻击力增加25%	1200
ジェノサイドチャージ	将敌人僵尸化后气槽增加速度为正常状态下的两倍	2000
ジェノサイドチャージMAX	将敌人成功僵尸化后气槽直接变为MAX状态	4000
ア・テ・ド・ブースト	僵尸的攻击力增强	4000

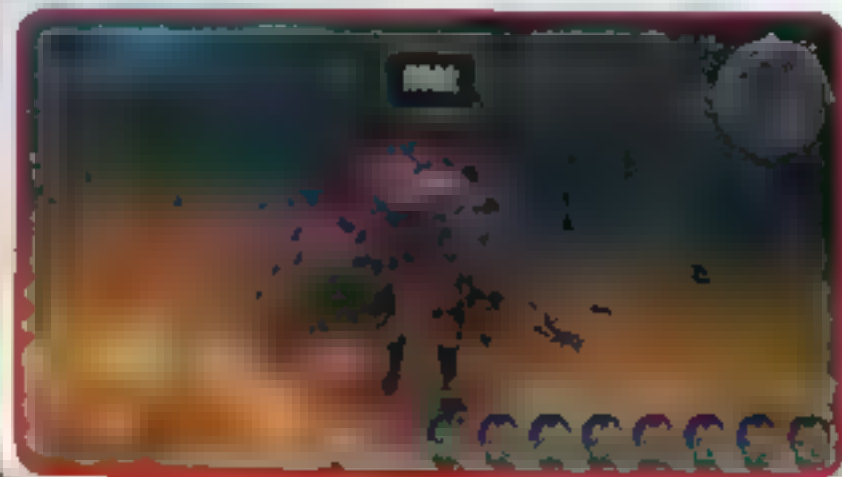
将敌人都变成僵尸

在游戏中玩家只要对准敌人使用 键抓起就可以向其注入主角特有的“不死之力”，注入不死之力时画面会出现红色的医圈，当医圈全部呈红色时就表示成功将敌人僵尸化，玩家最多能够僵尸化10名敌人，僵尸没有HP的设定，被敌人攻击不会死亡，不过一定时间后会自动消失。将敌人僵尸化的时间根据兵种的不同会有所区别，一些体型较大的敌人想要僵尸化不但需要很长的时间，大部分还必须将其体力削减到很低时才行。如果一定时间没有成功将敌人僵尸化的话会被敌人挣脱，此时再将该敌人抓起可以继续注入不死之力。当然这个方法比较没效率，高效率的方法是将敌人打到全身发红的状态，此时再抓起就可以瞬间将其僵尸化，瞬间僵尸化敌人除了可以增加必杀气槽并减少危险外，还会回复少量的HP，可以说是 一举两得的方法。

控制僵尸车团击倒敌人

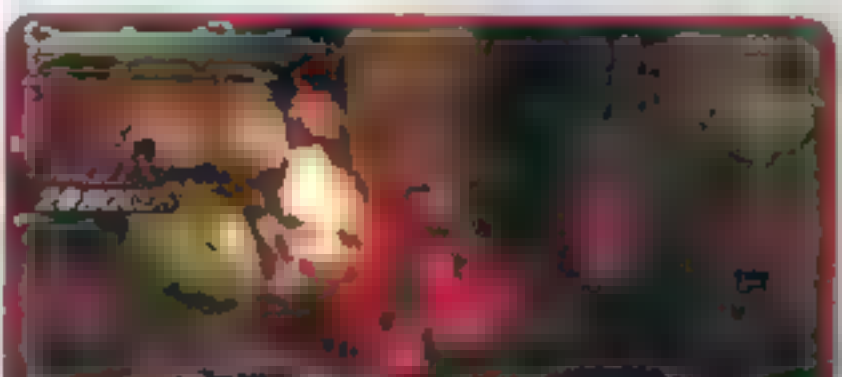
将敌人僵尸化后玩家就可以控制僵尸攻击其他敌人了，使用 键可以召集僵尸们攻击特定的目标，障碍物和机关都需要控制一定数量的敌人才能够破坏，锁定后根据QTE输入就能完成操作，很多地方例如搭桥，开门等都需要依靠这种方法才能通过。僵尸在战斗中还可以抓起来进行投掷（按 键），被僵尸砸到的敌人会进入一定时间的眩晕状态，如果是大型的敌人则需要砸3次，敌人在眩晕状态下被攻击的话会造成致命伤害，部分大型敌人和BOSS都需要使用该方法才能击倒。另外僵尸还有一种大范围自爆攻击，使

用方法为抓起僵尸后按 键，主角会将僵尸砸向地面自爆，自爆攻击会击倒周围的所有敌人并给予其大量伤害，一些人型BOSS需要使用该法宝击倒，是游戏中比较常用的技巧。惟一的缺点在于自爆后的僵尸会直接消失。



必杀技

当玩家将敌人变成僵尸后会增加HP下方的气力槽，购买一些技能也能够增加气力槽的增长速度。气槽蓄满的情况下按 键就可以消耗所有的气槽释放威力强大的必杀技，必杀技的攻击力和范围都比普通四连斩要高出许多，而且在使用时角色全身呈无敌状态。用必杀技击倒敌人的话敌人还会直接变成僵尸，可以说是战斗中一举两得的方法。在游戏的部分场景中还会出现红色宝箱，一次性补满玩家的气力槽，遇到的话千万不要错过。



评价系统

本作的评价主要依据有两点，即通过章节的时间以及在章节中获得的SOUL点数，前者越快越好、后者越多越好。在战斗中击倒敌人、破坏障碍物或启动机关等都能够得到SOUL点数。两项评价值之合的平均值就是该章节的总评价，评价越高的话战斗结束时获得的DARK ENERGY点数越多。最高的评价为S，过关后系统会记录玩家的最好成绩，想要知道某关卡目前的最好成绩可以进入RECORDS OF REVEGE选项内查看。

称号系统

游戏中玩家达成特定的条件就可以获得称号，本作的称号种类繁多，例如杀死200名敌人或使用100次僵尸自爆等等。称号获得的具体情况可以在RECORDS OF REVEGE选项中查看，比较遗憾的是本作的称号只是纯收集用，并没有其他的实用价值。



全称号一览

称号名称	获得方法
アンテト使用	制造100只僵尸
アンテトの头	制造500只僵尸
アンテト军团长	制造1000只僵尸
アンテト大統領	制造10000只僵尸
ちよいわる騎士	杀死50名敌人
恶德騎士	杀死200名敌人
残虐騎士	杀死1000名敌人
极恶非道騎士	杀死3000名敌人
なげつなし名人	投掷僵尸100次
なげつなし超人	投掷僵尸500次
ゾンビふし	使用100次僵尸自爆
ゾンビ破坏王	使用500次僵尸自爆
ど根性ゾンビ	破坏30道门
伟大なるご主人様	成功发动30次特殊指令
ゾンビ设计者	成功搭建10次僵尸桥
ゾンビ总监督	成功搭建100次僵尸桥
地獄の大暴君	成功指挥僵尸进行200回攻击
解体の达人	破坏200个矢仓
街道の扫除者	破坏100个障碍物

荒くれクラッシャー	破坏500个兵器（例如弓箭车、大炮等）
巨人の飼い主	将处刑执行人僵尸化
巨人兵团长	将处刑执行人僵尸化20次
铁巨人の仆	将重装兵僵尸化
铁骑兵团长	将重装兵僵尸化20次
巨人サーカス团长	将处刑执行人和重装兵合计僵尸化100次
鉄爪兵	将强化铁爪兵僵尸化
スネーク・マエストロ	将强化铁爪兵僵尸化50次
恐るべし爆弾魔	将炸弹兵僵尸化100次
吸血君主	成功将敌人瞬间僵尸化回复HP1000次
最初の复仇者	将罗姆鲁斯的EASY难度通关
永遠の复仇者	将罗姆鲁斯的EASY难度通关
究极の复仇者	将罗姆鲁斯的HELL难度通关
未完の戦い	将雷姆斯的EASY难度通关
不死の戦い	将雷姆斯的NORMAL难度通关
不死の战神	将雷姆斯的HELL难度通关
偽りの贓罪	将西尔维娅的EASY难度通关
贓罪の贓	将西尔维娅的NORMAL难度通关
贓罪の贓	将西尔维娅的HELL难度通关
大富豪	收集全部的特殊武器
運命の遊人	游戏时间超过50小时
地獄の遊人	游戏时间超过100小时
武器收集家	收集全部的特殊武器
買い物の达人	将所有角色的强化要素全部买完
地獄の覇者	全章节S级评价
果てしなき复仇者	全章节通关后再完成100次章节以上
直乐杀人鬼	一个章节中杀死300人
キングハンター	击倒100个BOSS型角色

联机模式

联机模式是本作的又一大亮点，该模式一共有三种竞技方法，除不死竞技模式仅支持2人外，其他模式都支持2~4名玩家同时游戏，竞技前需要一名玩家先建立一个房间并选择任务，其他的玩家进入房间后才能进行游戏。每个模式各有5项任务，部分任务需要完成剧情模式中的特定章节才会出现。另外还要注意的是在剧情模式中角色提升的能力可以继承到该模式下使用，玩家可以将角色的技能培养完毕后再带到联机模式下，这样在比赛中会有 一定的优势。



游戏杂志 & 3DM 汉化组

SURVIVAL RACE

生存竞技模式，支持2~4人同时游戏。任务开始后先按照提示到达指定地点，注意该模式玩家之间不能相互攻击，每个玩家需要击倒的敌人都是单独分开的，互相之间只能看到其他的玩家但看不到对方的敌人。打倒敌人后通路会打开，先通过的玩家可以获得较高的分数。在通过时阵亡的话会进入一定时间的眩晕状态，而通过的玩家必须等待其他玩家才能够继续前进。到达终点后玩家之间需要进行决斗，最后活下来的人会获得最高的分数。注意此时除了玩家外有可能会有杂兵或BOSS在场景中攻击所有玩家，结束时总分高的玩家获胜。

KING BATTLE

BOSS竞技模式，支持2~4人同时游戏。比

赛中谁先打倒场景中的BOSS即算胜利，除了有BOSS外还会有大量的僵尸攻击各个玩家，比赛中玩家之间允许互相攻击以妨碍对手。除此之外在战斗中每隔一段时间会出现红色的“烛台”，打破“烛台”的话可以随机回复HP或气力并让不死僵尸在一定时间内攻击其他的玩家，可以说抢夺烛台是胜利的关键所在。

UNDEAD BATTLE

不死竞技模式，该模式只支持2人对战。比赛有时限限制，战斗开始后互相投掷僵尸来增加得分，每投掷一名僵尸到对手身上会获得1分，用僵尸自爆的话可以得到2分。将对手体力削减到0时会自动进入眩晕状态，一定时间后回复，比赛时间结束后得分高的玩家获胜。

流程要点攻略

第一章 Duck Gloucester's Lands

CHAPTER 1 墓标の丘

游戏的初级关卡，开始后先熟悉一下操作，初期的敌人都比较弱。将敌人打到全身发红后按A键抓起就可以瞬间将其僵尸化，当然直接抓起也可以，不过就将其变成僵尸。将第一个场景中的敌人全部消灭后在第二个场景内会遇到首个巨型敌人——处刑执行人，它们的攻击范围和攻击频率都比较高，普通攻击对它的伤害很低且无法产生硬直，近身攻击很容易被其反击。对付他们需要将我方的僵尸投掷到其身上，一共投掷3个就可以让对方进入眩晕状态，此时冲上去攻击也就可以造成不小的伤



害。场景中的两个罐子内还有回复体力的绿魂，体力不变的话打破它们就可以回复满HP。第一块场景中有新的敌人盾牌兵，他们会反弹玩家正面的攻击，对付他们必须控制僵尸冲上去咬或者使用自爆，将其清理干净后锁定大门让僵尸爬上去打开（一共需要8名僵尸，以后类似的机关都有僵尸数量的要求）。接着控制僵尸将矢仓破坏后再逐个歼灭弓箭手。通过最后的场景后锁定断裂的桥面用5名僵尸搭起人梯进入城内结束本章。

CHAPTER 2 矢倉の砦

本关的难度依旧不高，最初的场景内有矢仓和盾牌兵在关口处守卫，先将周围的杂兵依个僵尸后控制他们破坏周围的4个矢仓。接着灭掉盾牌兵进入第二个场景内系统会提示玩家使用必杀技，使用的方式是气槽全满的情况下同时按下B+C键，在人群中放吧，不但能击倒一大片敌人，还能暂时我方僵尸数量。控制僵尸破不

第二章 Realm of the Knights

CHAPTER 6

凯旋之道

新敌人比较多的 一关，开始场景内的敌人大部分是剑兵。将其全灭后进入下一个场景会遇到本关的新敌人——马骑兵，马骑兵的攻击方式和骑兵差不多，但在速度上高出一大截，正面攻击他只会得不偿失，注意在使用自爆的时候一定要等其冲刺出攻击硬直后，将马骑兵全部干掉后再控制6名僵尸打开城门会出现新的BOSS大型敌人——ベヒモス，这种象型的敌人在攻击力、攻击频率和攻击范围上比处刑人要更加强，先抓起僵尸后再找准他们攻击的空隙上前使用僵尸自爆。击破ベヒモス后在接下来的区域还会出现一种新的敌人——大象兵，用同样的方法将他们干掉后进入最后的场景用自爆将马骑兵震下来即可过关。

CHAPTER 7

ウエスト・エ・ン・城・阵营

进入关卡前记得要强化一下角色的能力，本关的难度比较高。一开始的场景内会一次出现多个马骑兵，被他们交叉攻击的话很难脱身，一边利用紧急回避躲避他们的攻击并找准机会制造僵尸，再用僵尸自爆将其逐个击破。将所有的马骑兵清理干净后来场景中央的位置，全灭此处的敌人并用僵尸搭桥即可通过。破坏旁边的降魔物的话会得到大量的SOUL点数。进入城门后气槽会变满了，使用一个秒杀就可以将前方的9个盾牌兵一举歼灭。进入下一个场景内会有红魂宝箱进行补给，在到达下一个区域前记得在通道上多制造几名僵尸，在下一个场景内有大群的盾牌兵和大象兵，进入这里后优先攻击大象兵，盾牌兵的主攻意识很低，迅速将大象兵击破就可以打开通路。进入最后的广场内会遇到本章的首个BOSS，二骑士中的一人——スガ・シュゴード。



BOSS スガ・シュゴード

スガ・シュゴードは、本关の最初のボス。彼は非常に強力な攻撃力と範囲を持つ。彼は主に遠距離攻撃を行い、プレイヤーを苦しめる。彼を倒すには、プレイヤーの攻撃力と防御力を十分に強化し、彼の攻撃を避けつつ、隙を突いて攻撃する必要がある。彼を倒すと、プレイヤーは次のレベルに進むことができる。

CHAPTER 8

ウエスト・エ・ン・城・阵营

该关的BOSS敌人比较多，进入之前要好好强化一下主力角色的能力。在第一个场景内会出现本关的新敌人——重装兵，重装兵最大的特点在于肉体的攻击距离很长，注意投掷僵尸的时候一定要在其攻击收招后再上前投掷。将该场景内的两名重装兵清理干净后到圆形广场前的石桥上进行体力气力补给，之后再进入圆形广场开始与本关的BOSS——二骑士之一的プラ・ティ・ハガティ 对决，将其打倒后进入最后的区域用5名僵尸启动投石机打开城门进入下一章。

BOSS プラ・ティ・ハガティ

プラ・ティ・ハガティは、本关の2人目のボス。彼は非常に強力な攻撃力と範囲を持つ。彼は主に遠距離攻撃を行い、プレイヤーを苦しめる。彼を倒すには、プレイヤーの攻撃力と防御力を十分に強化し、彼の攻撃を避けつつ、隙を突いて攻撃する必要がある。彼を倒すと、プレイヤーは次のレベルに進むことができる。

不死騎士

CHAPTER 9. ウェストエロシ城内

开始的场景内需要破坏大量的障碍物和矢仓。接着把所有的杂兵消灭干净就可以打开城门。离开前将这里的障碍物全部破坏可以得到大量的SOUL点数。继续前进城门前的吊桥会自动拉起，此时将场景内的杂兵僵尸化后对挂起吊桥投掷3名僵尸过去就可以将吊桥重新搭起。进入城堡内将面对二骑士当中的最后一名女骑士フランチェスカ，将其击倒后沿着地图指示继续前进，将最后一块区域的杂兵消灭干净后就可以与该城堡的BOSSネフィリム战斗，将其打倒后该章结束。



BOSS フランチャイズ 2012

2. 攻击力特点突出在攻击速度和攻

1. 呼吸系统的疾病：如哮喘、慢性支气管炎、肺气肿等，这些疾病会导致呼吸功能下降，进而影响心脏的供血。

BOSS キブイリム

中最大的。它常用的攻击方式有：

CHAPTER 10. 市内

比较简单的。关，本关的目的是逃离ウッ
ドエ、城，开始后按照原路一路返回即可。
本关的敌人全是僵尸，被它们集中攻击逼到角
落的话只能使用紧急回避脱险。前一个场景的
过关要求都是消灭一定数量的僵尸，返回到最
初的桥头即可结束本章，需要注意的是如果玩
家一路图快的话SOUL评价有可能过低，推荐在
最后的场景多杀点敌人再过关。

第三章 Dragoon

CHAPTER 11 第七章 九公九私 岩

开始的场景要求破坏所有的矢仓，注意后方有投石机会不断偷袭，控制僵尸前去破坏吧。进入第二个场景会遭遇本关的新敌人爆弹兵，爆弹兵的攻击距离比较远，被炸弹攻击到的话必定倒地，当玩家靠近他们会使用紧急回避来躲过玩家的攻击。他们的弱点是HP很低，将其逼入角落两下就可以打到红血状

态。爆炸兵的僵尸化状态在投掷下自动附带了爆炸效果，可以当远程炸弹使用。接下来的地方没有什么难点，最后场景中的大炮非常麻烦，进入该场景后用紧急回避快速接近并将炮台前的剑兵干掉，接着把守门的杂兵消灭到一定数量后会有剧情画面提示，此时就可以破坏大炮，停止大炮的行动后按照QTE提示将僵尸关进大炮内就可以将大门打开进入下一关。

CHAPTER 12. ロンドガルド城2

关卡的场景比较多。一开始先别急着向前冲，等前方的敌人冲过来后将其僵尸化再抓一个投掷到通道里破坏障碍物，接着冲到爆弹兵面前消灭他们解除威胁。接着将高台上的重装兵击倒后控制8名僵尸破坏大门。下一个房间内使用僵尸搭起人梯后来到了巨斧机关区域前用扔僵尸的方法投掷僵尸到巨斧上可以停止巨斧的活动，将门内的处刑人击倒后丢僵尸到前方的刺地形上当垫脚石才能通过。最后的区域破坏一个机关后出现本关的新兵种——铁爪兵，在其防御时使用正面攻击会被弹开，要用必杀或自爆攻击他。全灭敌人后用7名僵尸锁定地面的机关停止吊天井的活动，通过该区域后本章结束。



门，在这里会遇到新的兵种——魔道兵，魔道兵的攻击方式类似于爆弹兵，但HP要比爆弹兵高，击倒他们并破坏机关后原路返回。进入左上角的房间后先将平台上的爆弹兵解决，再去4个僵尸到动力源内就可以停止其运动。出来后将右上角房间的动力源同样给破坏掉。最后右下角的房间比较麻烦一点。喷火龙头对准其投掷僵尸就可以堵住一定时间（用紧急回避也可以躲开），在最深处的房间内先将左右两边的喷火口堵住后再控制僵尸将动力源破坏掉，最后出房间后即可结束本章。

CHAPTER 15. ロンドガルド城3

进入本关前先强化一下角色的能力，BOSS能力比较强，进入第一间房间内先去打开左上方的红魂宝箱，然后冲到敌人堆里一个必杀就快速灭敌将大门打开，一路返回到原先的吊天井房间内会遇上1名强化铁爪兵+4名铁爪兵，麻烦的同学可以放一个必杀解决他们，在大门旁边的角落处就有一个红魂宝箱。接下来的场景内敌人会越来越多，多制造点僵尸当挡箭牌。来到最后有铁球的通道内投掷4名僵尸到铁球上可以让铁球滚动让出道路（注意要离铁球位置较近时才能丢上去），连续通过两个铁球通道后与本章的BOSSグエノム エンジェル战斗。



BOSS グエノム・エンジェル

グエノム・エンジェルは、ロンドガルド城の最深部に住む、強大な力を持つ魔道兵。彼は、プレイヤーを倒すことを目的として、様々な手段を用いてプレイヤーを苦しめる。彼は、プレイヤーのHPを減らすだけでなく、プレイヤーの能力を低下させる効果もある。プレイヤーは、グエノム・エンジェルを倒すために、様々な手段を用いる必要がある。プレイヤーは、グエノム・エンジェルを倒すために、様々な手段を用いる必要がある。プレイヤーは、グエノム・エンジェルを倒すために、様々な手段を用いる必要がある。

3DM-SM-V

第四章 Cavalier

CHAPTER 16

中国书画函授大学

本关开始所有的敌人都进行了大幅度的强化，进入前最好能将攻击和体力升满。第二个场景内会出现新的兵器弓弩车，掀起一个僵尸当挡箭牌即可快速接近弓弩车，破坏弓弩车继续前进将守住大门的5个盾牌兵全部干掉。进入第四个场景后必须将挡路的大象兵干掉，在第五场景中会出现新的敌人——刺盾兵，刺盾兵有着比盾牌兵更高的体力和更强的攻击力，想要打倒他们必须连续使用3次僵尸巨爆，当然最快的办法依旧是使用必杀，除此之外还要小心场景内铁爪兵的干扰，推荐优先消灭他们后再慢慢清理刺盾兵。将铁爪兵和刺盾兵全部击倒后按照提示控制僵尸打开机关进入下一关。

CHAPTER 17

九九归一 九九归一

战斗比较繁琐的关卡，开始玩家需要先将场景中所有的重装兵和魔道兵消灭干净才能通过。第二个场景内有很多的魔道兵和弓箭兵，比较安全的做法就是先将魔道兵清理干净后再用僵尸自爆的方法迅速将弓箭兵击落下来。气槽全满的情况下可以直接冲到弓箭兵队伍中一个必杀将3名弓箭兵打下来让城门立刻打开，进入城内后玩家会遇上本关的BOSS——フーティマ亲卫队，フーティマ亲卫队其实就是魔道兵的强化版，在HP和防御力上进行了大幅强化，不过他的速度非常慢，用僵尸自爆可以对其造成连续伤害。将フーティマ打倒后控制3名僵尸爬到フーティマ像上根据OTE提示将魔像推倒破坏前方的大门。接下来挡在主角等人面前的是僵尸化的女骑士フランチェスカ。



ROSS フランチャイズ

一、
二、
三、
四、
五、
六、
七、
八、
九、
十、

CHAPTER 18

牛心菜 芥菜 萝卜 白菜

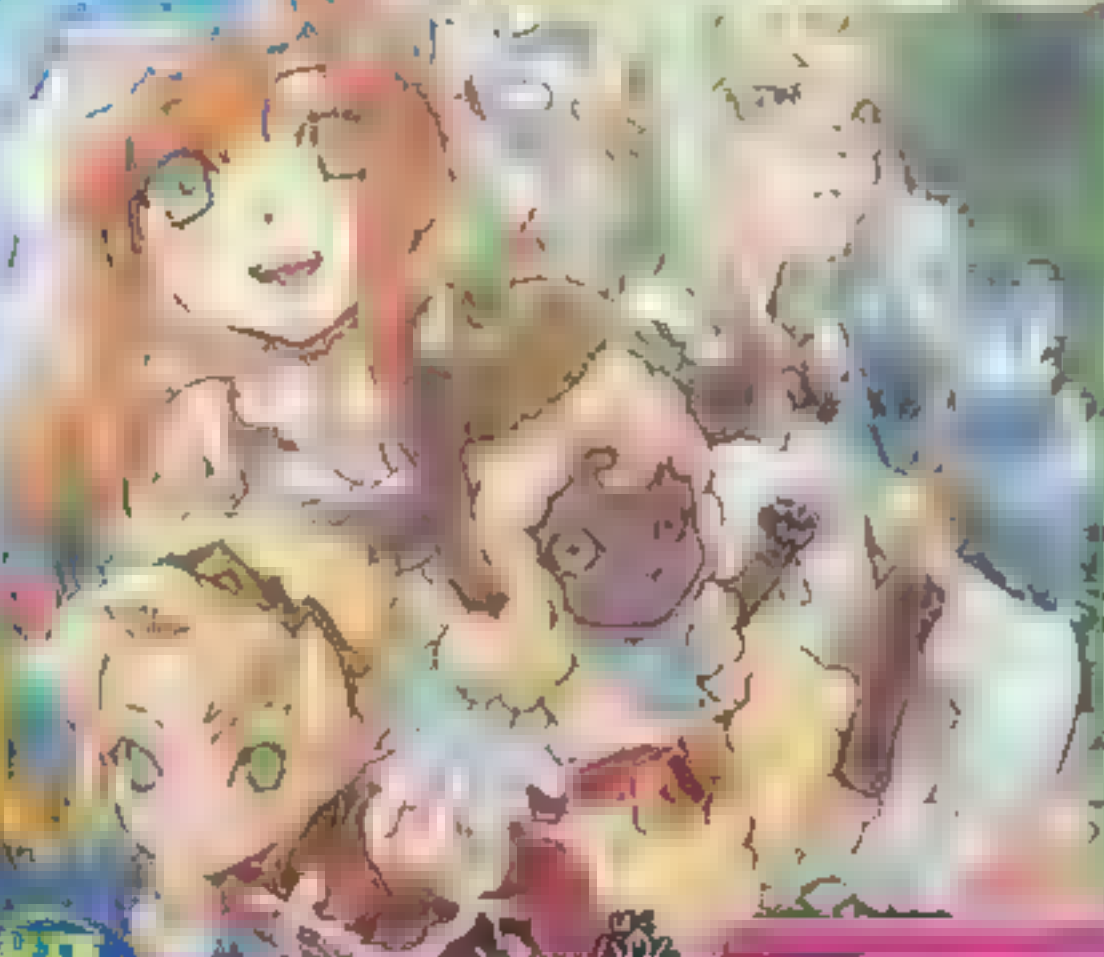
本关的BOSS非常多，想要不使用道具的话津波玩家一定要将能力强化满再进来。战斗开始后先快速解决爆炸兵减少威胁，建议进入下一个场景前先将气力槽系满，这里玩家必须对付僵尸化的骑士**スガ・シエゴト**，**スガ・シエゴト**会和两名制压兵一起出现，靠近他后迅速将彼等干掉两名制压兵以减少危险，单独剩下来的**スガ・シエゴト**基本上不会对玩家造成威胁。消灭他后再将下一个场景内的所有铁爪兵干掉会与僵尸化三骑士的最后一个人**ブラッティ・ハガティ**战斗，僵尸化的**ブラッティ・ハガティ**同样是强化了攻击和HP，满级的武器需要30次自爆才能将其干掉，气力打满去战吧。该场景内有一个巨铁罐可以利用。把**ブラッティ・ハガティ**送回老家后将通道上的僵尸群清理干净并来到最后的厂场就能与本关最后的BOSS、道化师战斗。

道士

[illegible]

Prune Factory

本作是“《魔法工厂》系列”的最新作，你可以在充满幻想要素的美丽世界中经营农场、进入迷宫探险、恋爱结婚，去享受自由精彩的生活。游戏的整体风格清新可爱，喜欢此类型或是想要放松一下自己的玩家，可不要错过哦。

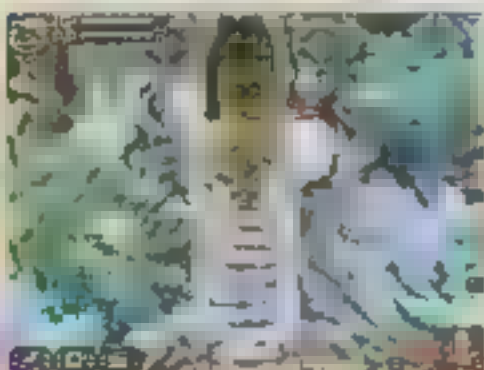


光荣
游戏公司

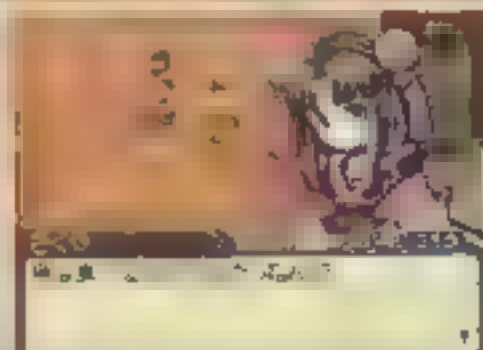
系统解析

基本操作

十字键	移动
A	拾物 调查 确定
B	使用道具 攻击
X Y	使用技能魔法
L	道具栏
R	长按并配合方向键可慢速行走
START	打开主菜单
SELECT	跳过对话



时间



游戏中的时间会自动流逝，游戏里的1分钟相当于现实世界的一秒半左右。每天村子里的人们在不同时间段会进行不同的行动，比如早晨八九点起床开店营业，下午会出来闲逛，晚上回到自己的房间呆着，到了深夜就进入梦乡……到了下雨天或是特殊的节日，村民们的行动规律还会和往常有些不同。玩家需要花点时间熟悉一下大伙的行动规律，免得满村跑去找购物却发现店主不在，尴尬的情况。

耕作



图1-1-1

游戏开始玩家就会拥有一片属于自己的田地，利用这块地玩家可以种出各种蔬菜或是鲜花。由于长期荒废无人管理，最初这块地上布满了药草、树枝杂草等乱七八糟的东西，想要种东西的话我们首先要做的就是花些时间将这些东西全清理掉（对着道具按A键可将它们举起）。清理完毕之后装备上锄头（クワ，基本的耕作用具初期就会拥有），在土地上使用锄头进行翻土，翻土之后就可以开始撒种子了，长按B键的话还可以进行最多9格的大范围播种。

接下来要做的就是每天查看作物的成长状况，并每隔一段时间用喷壶（じょうろ）浇水，如果长时间不浇水的话作物就会枯萎变成野草。种子可以在村中的杂货店和花店买到，要注意每种种子都有对应的季节，如果没有按照季节要求使用，如在冬天撒夏天用的黄瓜种，那么作物基本第二天就会枯萎。



▲喷壶的水用完后可以到旁的小水池或是村子迷宫的湖中取水 游戏中的取水点非常多，基本不用担心。

种子可以在村中的杂货店和花店买到，要注意每种种子都有对应的季节，如果没有按照季节要求使用，如在冬天撒夏天用的黄瓜种，那么作物基本第二天就会枯萎。

种子一览

名称	数量	使用季节	成长所需天数
サクラカブの种	60	春	3
ネーベツの种	100	春	8
イチゴの种	260	春	9
タマネギの种	110	春	12
オトメロンの种	820	春	7
キュウリの种	80	夏	8
トマトの种	140	夏	11
トウモロコシの种	130	夏	13
カボチャの种	220	夏	10
ナスの种	160	夏	9
メカガイモの种	90	秋	3
パンプキン	100	秋	8
サツマイモの种	80	秋	8
ホウレン草の种	60	秋	2
ヒマワリの种	150	秋	9
カブの种	130	冬	3
ネギの种	120	冬	8
大根の种	160	冬	7
白菜の种	200	冬	12
はかばかの种	470	冬	18
ムートロブの种	70	春	7
トイハーブの种	80	春	2
サクラ草の种	120	春	8
ピンクキキョウの种	50	夏	4
野之花火の种	260	夏	8
チケムブルの种	40	秋	8
ランブの种	480	春	18
青水晶の种	700	春	18
金剛花の种	1000	春	27
鉄千轮の种	420	夏	25
クローバーの种	390	夏	10
绿水晶の种	700	夏	18
花紅葉の种	440	秋	15
タンポポの种	510	秋	22
赤水晶の种	700	秋	18
白水晶の种	700	冬	18
フラー草の种	330	冬	24

垂钓



图1-1-2

初期接受村民イオンの委托“釣りのことならまかせて！”之后就可以获得鱼竿开始钓鱼了。装备鱼竿站在湖边按下B键就可以放下鱼线，此时小鱼们会试探性地触碰几下鱼漂，当鱼漂周围溅起水花的时候玩家只要立刻按下B键就能成功钓到鱼，如果按慢了的话鱼就会跑掉。每个水域中的鱼种类多少有些不同，钓到鱼后我们可以直接将其作为礼物送给他人，也可以带回家去做成料理。

鱼位置一览

水域	鱼名
アレンスの街	ヤマメ、イカ、フーインイカ、ギンブナ、サヨリ、アマゴ、トキメキタイ、アなあきかん、あきかん、ながぐつ、ス、のうろ、サケ、エビ、ウグイ、イワナ、イワナ、シヤマイカ、カレイ、ヘラブナ、サンマ、サバ、カンオ、モミ、ヒラメ、フグ、ヒラメ、トクニマス
ブリヘラの森	サヨリ、ヤマメ、アマゴ、イカ、ギンブナ
ノル・テラノ砂浜	イワナ、ヘラブナ、ウグイ、カレイ、エビ、ロブスタ、イワナ、砂ヒラメ、岩石魚
ナトワードの谷	サンマ、カンオ、サケ、タイ、サ、イカ、トキメキタイ、モ、ヒラメ
ノグロの谷	ロブスタ、ヒラメ、サマ、グ、メ、ナ、イ、ト、キメキタイ、ヒ、イカ

魔物小屋

本作中除BOSS以外的大部分魔物都可以捉回来让它们成为同伴，帮助主人公管理田地、浇水，部分魔物还可以当做坐骑使用。要捕捉魔物的话需要准备好食物，在迷宫中将食物送到魔物身上，它们的头上有一定几率会出现一个大爱心，出现这个图标后就表示捕捉成功，接下来只要起好名字就可以命令它们自己回到农场的魔物小屋了。

如果魔物们不喜欢玩家给的食物，头上就会出现一个骷髅图标表示捕捉失败，每个魔物都有喜欢的食物种类，玩家可以多带些食物不断尝试。另外，只建议捉等级和自己差不多或是低的魔物，等级比主人公还要高的话基本是没法捉到的。

变身系统

完成游戏的第一个迷宫“プリベラの森”之后，主人公就会获得变身成魔物“莫可莫可”的力量。变身之后有部分装备无法使用，不过战斗技能会发生变化，在变身状态下，与村民们的对话内容会与平时有所不同，另外还能够进入兽人巢落等人类姿态无法进入的区域。不过由于在游戏前期主人公可以变身这件事是个秘密，因此附近有人时是无法发动变身技能的，需要躲到没人的地方去使用，等后期主人公说出自己的秘密后就可以在人们面前变身了。



节日

每个季节村中都会举行各种活动，如钓鱼大赛、打雪仗等，当中有不少迷你游戏，虽然参不参加对剧情都不会有影响，不过如果能在活动中获得优秀的战绩，就有机会获得各种奖励。大部分活动都是从早晨九点开始，若想参加的话节日当天九点需要前往村子右上方的广场找ウェルズ报名，如果去晚了的话很可能就会错过报名时间了。

日程表

季节	日期	活动
春	1日	元日
	6日	豆まき大会
	15日	大鱼1釣り大会
	19日	モコモコ感謝祭
	28日	春の野菜コンテスト
夏	1日	開耕
	15日	大鱼1釣り大会
	19日	フックアップ
	28日	夏の野菜コンテスト
秋	5日	大食い大会
	15日	イサナ釣り大会
	19日	せまるカブ祭り
	28日	秋の野菜コンテスト
冬	1日	カブ合戦
	15日	あつちこつちで1釣り大会
	28日	冬の野菜コンテスト
	30日	大晦日

大豆大会 豆まき大会

游戏初期时，玩家可以通过探索主人公不断地被大家扔出的豆子击中就可。被黄色、绿色的豆子击中能得到分数，而红色的豆子击中是没有分数的。

钓鱼大会 釣り大会

早晨去广场与ウェルズ交谈并报名参赛，接着就可以开始到湖边钓鱼了。一直钓到17点，钓到的鱼会根据种类和重量进行排名，钓到10条以上的话可以获得奖励。钓到10条以上的话可以获得奖励。钓到10条以上的话可以获得奖励。

莫可莫可感谢祭

モコモコ感謝祭)

报名并选择一件武器后活动就开始了。画面中的莫可莫可会四处跑动，玩家需要对其进行攻击争取获得高分。

蔬菜竞选

外菜コ、千人

蔬菜们在田间等待着被选中去参加竞选

根据蔬菜的等级和所需培养时间作出评分

湖开放日

湖开放

从这一天起湖向全村人开放，大家会跑去湖边，在湖边可以看到人们穿着泳装的样子

自由市场

自由市场



「バルテン」
「バルテン」は、
「バルテン」は、
「バルテン」は、

「バルテン」は、

「バルテン」は、

竞会大会

大会、大会

比赛开始后地上会出现很多食物，用A捕捉

在B处不停地按B键就能将食物捕捉，

「B」键为冠军，注意千万别浪费时间而输，失败

「B」键，这种食物是不全部分的

无善节

无善节、无善节

无善节、无善节

无善节、无善节

无善节、无善节

无善节、无善节

无善大战

无善大战

比赛开始后地上会出现许多雪球，捡起来

得分

元旦节

元旦节

这个节日开

没有什么特别

的，不过与村中

的许多年轻人

放假还可以玩

得分

得分

恋爱与结婚



在本作中有十位女性是可以与主人公发展为恋人关系并结婚的新娘候补。想要结婚的话，需要先将女性的好感度提升至十才可以。提升好感度的方法有不少，除了要经常与她们对话、送礼，还要多接受她们的委托。

另外，使用香水也可以增加好感，每天上午前往花店找シア，她会随机在主人公身上使用一种香水。若身上的香水符合某位女性的喜好，那么与该女性对话时对方的好感度会提升不少。送礼物

的话也需要针对对方的喜好，如果在对方生日的那天送的话，好感度会大幅提升。好感度提升到一定程度后，玩家在与女性对话时按下R或L键就可以邀请她们约会，约会时将女性带到花园等风景优美的地方还会出现特殊对话。

当游戏的剧情发展到交流祭结束后，玩家就会获得结婚戒指的制作配方。接着制作好戒指，将女性好感度提升至十并完成其八九件委托，再去杂货店订购一张双人床（ダブルベット），结婚的条件就全部满足了。接下来只要邀请女性去约会，并在约会中将戒指交给她进行求婚，玩家就能看到幸福的结婚典礼了。

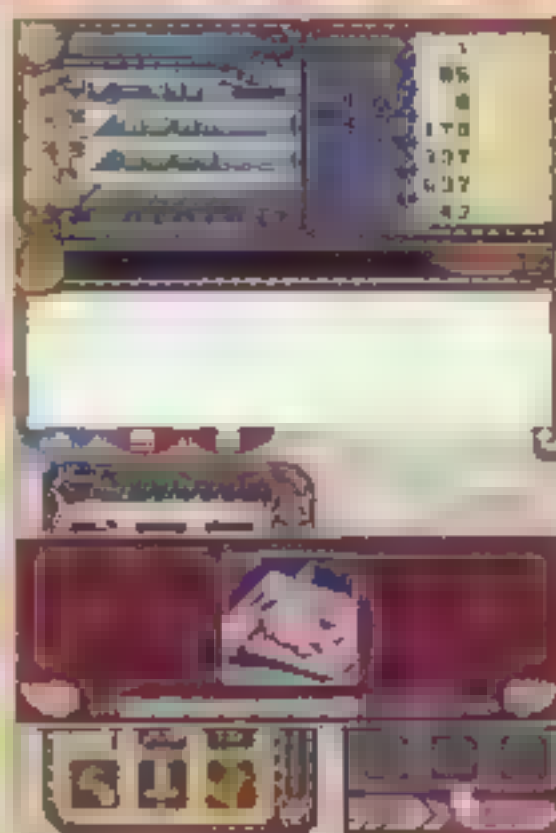
▶ 打开菜单
后可以查看大家的好感度

名前	好感度
シア	5
ミナ	5
アリス	5
マリオン	5
カレン	4
ヘレン	4
マリオン	10

新娘候补资料

名前	誕生日	好きな食べ物	好きな花
シア	春1日	所有花类	バラ
ミナ	秋21日	カレー、うどん、カレー、オムライス、カレー、まん、ごはん、レンス	バラ
マリオン	夏7日	野菜、ステーキ、ステーキ、ステーキ、ステーキ、ステーキ、ステーキ、ステーキ	バラ
カレン	春4日	戒指類	バラ
ヘレン	夏8日	イカ、イカ、イカ、イカ、イカ、イカ、イカ、イカ	バラ
マリオン	秋7日	ステーキ、ステーキ、ステーキ、ステーキ、ステーキ、ステーキ、ステーキ、ステーキ	バラ
カレン	夏25日	龍の骨、お守り、お守り、お守り、お守り、お守り、お守り、お守り	バラ
マリオン	春22日	所有魚類	バラ
ヘレン	春29日	焼き肉、ステーキ、ステーキ、ステーキ、ステーキ、ステーキ、ステーキ、ステーキ	バラ
マリオン	春24日	味噌田楽、なす田楽、なす田楽、なす田楽、なす田楽、なす田楽、なす田楽、なす田楽	バラ

料理与道具制作



前往村中的医院或是餐馆购买了锻造台、药台或是烹饪工具后，玩家就可以开始进行道具的开发了。药台和锻造台最初无法购买，要让主线剧情发展到某个阶段，主人公居住的家新增第二层楼后才可以。至于道具的具体配方可以到餐馆老板那儿购买配方面包，让主人公吃下这种面包即可学会新的配方，不过每次吃下面包学会的配方都是随机的，在节日活动中获得好成绩，或是完成村民的委托也有机会获得配方面包。

料理一览



オ ー ン

クッキー	900	小麦粉 牛乳
トースト	500	小麦粉
クッキー	900	小麦粉 良 牛乳
クッキー	900	小麦粉 カルシウム満点牛乳
焼きおにぎり	180	おにぎり
チョコケーキ	2660	チョコレート ケーキ
焼き	300	小麦粉
焼きとうもろこし	1380	とうもろこし
ケーキ	5250	イチゴジャム、バターロール
ケーキ	5250	ジャム、ケーキロール
ケーキ	5250	ジャム、ケーキロール
ケーキ	5250	オレンジジャム、ケーキロール
ケーキ	2390	小麦粉 ケーキ 卵 牛乳
パン	3080	小麦粉 ケーキ 卵
ケーキ	2390	小麦粉 バター、良卵 良牛乳
バターロール	2390	小麦粉 バター、毎日ケンコー卵 カルシウム満点牛乳
スイートポテト	2770	サツマイモ バター、スイートパウダー 良 牛乳
ビスケット	9620	ケチマツ、ナス、小麦粉 ケーキ ナス ナス
スイートポテト	2770	サツマイモ バター、スイートパウダー、カルシウム満点牛乳
シェードビスケット	10480	ケチマツ、イカ、小麦粉 エビ ナス ナス
ケチマツ	5420	小麦粉 ケチマツ ケーキ ケーキ
トリア	4180	ケーキ ケーキ ケーキ ケーキ
シェードグラタン	7370	ケチマツ エビ 小麦粉 ケーキ
トリア	4180	バター、ケチマツ、ごはん、ケチマツ 良 牛乳
シェードトリア	6200	バター ケーキ ケーキ ケーキ
ケーキ	4090	小麦粉 イチゴ、バター、ピンク ケーキ 良 牛乳
ケーキ	4090	小麦粉 イチゴ、バター、ピンク ケーキ、カルシウム満点牛乳
チョコレートケーキ	3010	小麦粉 ケーキ チョコレート 良牛乳
チョコレートケーキ	3010	小麦粉、バター、チョコレート、カルシウム満点牛乳
トースト	3940	小麦粉 小麦粉 ケーキ 良卵
トースト	3940	小麦粉 小麦粉 ケーキ 毎日ケンコー卵

鍋

ホト、ルカ	450	牛乳
ホト、ルカ	450	良 牛乳
ホト、ルカ	450	カルシウム満点牛乳
ホト、ルカ	180	チョコレート
ホト、ルカ	470	タマゴ
ホト、ルカ	220	ホウレン草
ホト、ルカ	470	良 タマゴ
ホト、ルカ	470	毎日ケンコータマゴ
ホト、ルカ	3400	ブドウ ケーキ ムブル、紫の葉
ホト、ルカ	600	リンゴ リンゴ、リンゴ
ホト、ルカ	390	オレンジ オレンジ、オレンジ
ホト、ルカ	880	イチゴ イチゴ、イチゴ
ホト、ルカ	1510	小麦粉 ホウレン草、ケチマツ
ホト、ルカ	450	ホウレン草 ケーキ ケーキ
ホト、ルカ	2 00	サクラカブ エンジン 小麦粉
ホト、ルカ	2170	ごはん タマゴ 卵
ホト、ルカ	18040	ごはん ケーキ ケーキ
ホト、ルカ	2 00	小麦粉、カレー粉、サクラカブ
ホト、ルカ	10300	ごはん ケーキ ケーキ
ホト、ルカ	1620	かぼちゃ
ホト、ルカ	2170	ごはん タマゴ 良 卵
ホト、ルカ	890	大根
ホト、ルカ	36850	ごはん ケーキ ケーキ
ホト、ルカ	2170	ごはん、タマゴ 毎日ケンコー卵
ホト、ルカ	890	サツマイモ、スイートパウダー
ホト、ルカ	2450	岩石魚 白魚
ホト、ルカ	800	ごはん、牛乳
ホト、ルカ	800	ごはん、良牛乳
ホト、ルカ	800	ごはん カルシウム満点牛乳
ホト、ルカ	6980	ケーキ ケーキ ケーキ ケーキ
ホト、ルカ	5170	小麦粉 ジャガイモ、エンジン
ホト、ルカ	11700	リンゴ ケーキの葉 ケーキ
ホト、ルカ	5170	小麦粉 ジャガイモ、エンジン
ホト、ルカ	3570	ワイン、悪魔の血 虫の皮 カレー粉 ケーキ
ホト、ルカ	17930	魔法使いの粉、りんご、ハチマキ、カレー粉、ミックスハーブ

フライパン

イワナの塩焼き	370	イワナ
コロケ	1610	コロケも油卵
焼きイカ	140	イカ
コロッケ	1610	コロッケも油良卵
コンブシーク	1180	トウモロコシ、牛乳
アマゴの塩焼き	100	アマゴ
コロッケ	1610	コロッケも油毎日ケ、コ卵
フレ、ナトースト	980	油、卵
めし	830	イワナ、イワナ、イワナ
コンブシーク	1180	トウモロコシ、良い牛乳
ワカサギの塩焼き	70	ワカサギ
ホットケーキ	4010	小麦粉、ハチミツ、スイートパウダー、良い牛乳、良い卵
エビの塩焼き	300	エビ
コンブシーク	1180	トウモロコシ、カルシウム調点牛乳
フライドポテト	990	油、ジャガイモ
サシマの塩焼き	1180	大根、サシマ
フレ、ナトースト	1880	油、良卵
ヤマメの塩焼き	120	ヤマメ
焼きうどん	4730	油、小麦粉、タマゴ、ミソ、ネギ
ヘラブナの塩焼き	180	ヘラブナ
焼きサ	220	サ
ホットケーキ	4010	小麦粉、ハチミツ、スイートパウダー、カルシウム調点牛乳、毎日ケ、コ卵
焼きリンゴ	7290	はかばかの実、リンゴ
トナリ	3380	油、小麦粉、タマゴ、ミソ、ネギ
焼きトリ、ノス	280	トリ、ノス
ササリ	140	ササリ
フレ、ナトースト	1880	油、毎日ケ、コ卵
ウグイの塩焼き	680	ウグイ
ポ、ブコ	610	トウモロコシ
お好み焼き	2740	油、小麦粉、タマゴ、ミソ、ネギ
お好み焼き	2740	油、小麦粉、ミソ、良卵
塩、サ	290	サ
卵焼き	550	卵
お好み焼き	2740	油、小麦粉、ミソ、毎日ケ、コ卵
野菜、ため	4800	油、タマゴ、ミソ、ネギ
イトウの塩焼き	17450	イトウ
オムレ	1210	牛乳、卵
土佐焼	780	カツオ
卵焼き	550	良卵
キングオの塩焼き	530	キングオ
焼きカレー	620	カレー
なす田楽	780	ナス
ロブスターの塩焼き	810	ロブスター
オムレツ	1210	良牛乳、良卵
トナリ	280	油、小麦粉、タマゴ、良卵
オムレツ	120	カルシウム調点牛乳、毎日ケ、コ卵
焼きヒラメ	1220	ヒラメ
卵焼き	550	毎日ケ、コ卵
焼き砂ヒラメ	00	砂ヒラメ
トナリ	2810	油、小麦粉、タマゴ、毎日ケ、コ卵
チキ	2990	油、ごはん、タマゴ、ミソ、良卵
タイの焼きもの	900	タイ
オムライス	8440	オムレツ、ごはん、ケチマツ
ポト	3890	油、ごはん、タマゴ、トマト、トイハブ
ナベ	2990	油、ごはん、タマゴ、ミソ、毎日ケ、コ卵
トライカレ	2970	油、カレー粉、ごはん、ミソ、ヒマシ、タマゴ
ブリの開き焼き	4580	大根、ブリ
天ぷら	4590	油、タマゴ、エビ、良卵
メシナの塩焼き	210	メシナ



焼き紅葉	11310	モ、ミ、ヨメ、大根
天ぷら	4590	油、タマゴ、エビ、毎日ケンコ卵
焼きウガヤミタイ	23760	ウガヤミタイ
焼き、サ、イカ	18740	サ、イカ
マゴロの開き焼き	18910	大根、マゴロ
焼き、サ	18870	サ、菊漬し草、菊漬、草

イセエビ	130	イセ
イワナ、おきし	220	イワナ
イワナのおきし	320	イワナ
エビのおきし	280	エビ
ヤマメのおきし	120	ヤマメ
サシマのおきし	70	サシマ
トウモロコシ	270	トウモロコシ
サヨのおきし	140	サヨ
メシナのおきし	190	メシナ
ササのおきし	280	ササ
カツオのおきし	740	カツオ
ロブスターのおきし	780	ロブスター
カレーのおきし	600	カレー
ヒラメのおきし	1180	ヒラメ
タイのおきし	870	タイ
ブリのおきし	11920	ブリ
色づきおきし	8930	色づきおきし
フー、イセエビ	7890	フー、イセエビ
トキメキタイ	10950	トキメキタイ
イトウのおきし	15930	イトウ
ウガヤミタイ	22960	ウガヤミタイ
ササイカ	18120	ササイカ
大トロ	15710	大トロ
ササ	1570	ササ

魔法工場



ホロ	マ	鉄	鉄	鉄	鉄	鉄
ブロンズ	ハンマ	銅	銅	銅	銅	銅
ル	マ	銀	銀	銀	銀	銀
ゴールド	ハンマ	金	金	金	金	金
プラチナ	ハンマ	プラチナ	プラチナ	プラチナ	プラチナ	プラチナ

ボロのオノ	くず鉄　くず鉄　鉄　鉄
まき割りのオノ	ボロのオノ、銅　銅
伐采のオノ	まき割りのオノ、煉　煉
山守のオノ	伐采のオノ、金　金　金
奇造のオノ	山守のオノ、ブラチナ、ブラチナ　ブラチナ　ブラチナ

ボロのかま	くす鉄 くす鉄 鉄
鉄のかま	ボロのかま 鋼
上物のかま	鉄のかま 鋼
业物のかま	上物のかま、金 金
名工のかまイサチ	业物のかま、ブラチナ、ブラチナ

ボロのじょうろ	くず鉄、鉄
ブリキの、じょうろ	ボロの、じょうろ 銅 鋼
獅子の、じょうろ	ブキの、じょうろ 銅 像
虹の、じょうろ	獅子のじょうろ、金 金
草紙の、じょうろ	虹のじょうろ、ブラチナ、ブラチナ

ボロのクワ	くず鉄、鉄、鉄
丈夫なクワ	ボロのクワ、銅、銅
熟練のクワ	丈夫なクワ、銀、銀
鋼きのクワ	熟練のクワ、金、金、金
喜びのクワ	鋼きのクワ、プラチナ、プラチナ、プラチナ、プラチナ

まろの釣竿	木材、丈夫なクモ糸
初心者用の釣竿	ぶろの釣竿、きれいなクモ糸
中級者の釣竿	初心者の釣竿、浅藍イブリンの布
名人の釣竿	中級者の釣竿、カ、の、っ、カ、の、このっ
超一流の釣竿	名人の釣竿、古代魚の骨、古代魚の骨、古代魚の骨

漢字	和名
回復のボット	赤草 赤草
サ・リ・ホ・イズン	毒消し草 毒消し草
スイート・ヘー	リ・ゾ・エ
ミ・ノ・ヒル	緑の草 緑の草 赤、草 赤、草
ヘビースパイス	赤い草 赤い草
回復のボット	トイハーブ
ロ・	黄の草 黄の草
サ・ワ・トロ・ブ	オレンジ、黄の草
ヘ・ヘ・丸	紫の草 青い草
中和剤	ナ・ムブル 毒消し草
いやしのボット	赤草 赤草 赤草
カセラムリ	ナ・キ・ヒ・ノ・ 緑い草 だ、ノ、草
ミ・ノ・ビール	ムーンドロップ草
カズグス	野之花火
ト・ノ・ヒル	青い草 青、草 赤、草 赤、草
中和剤	毒消し草 毒消し草 毒消し草
ミ・ム・ウリ	丈夫なツル 丈夫なツル、古代魚の骨 地
グミロ・	ヒ・ウキ・セ・ト
カ・ス・ム・ブ	ムーンドロップ草、トイハーブ ヒ・ウキ・セ・ト ナ・ムブル
ナ・ム・ブル	ナ・ムブル
神秘のボット	赤草 赤草 青い草 青、草
いやしのボット	ツリー草
ミ・ト・ノ・ウ	绿水晶 龍の骨 丈夫なツル 魔法使いの粉 鉄千鈞
ミ・ノ・ヒル	黄の草 黄の草 赤、草 赤い草
ザ・ナ・コ・メ	赤水晶 魔法使いの粉 丈夫なツル 魔法使いの粉 ホウレン草
知力・サ・メ・ト	白水晶 氷壁のかけっ 丈夫なツル 魔法使いの粉 ナス
超薬水	ランプ草 ヘビースパイス、ヨーグルト、ナス 悪魔 血 黄色 粉
ミ・タル・ゲ	青水晶 獅子の赤毛 獅子の青毛 丈夫なツル 魔法使いの粉
ラブ飲みドリンク	オトメロン、オトメロン、イチゴ、ぶどう酒 ナス 魔法使いの粉
ミ・ノ・ヒール	ササリ草
ミ・ト・ノ・ウ	绿水晶
ザ・プロ・ティン	赤水晶
知力・サ・メ・ト	白水晶
神秘のボット	鉄千鈞
元敵の秘薬	超薬水 花紅葉、カボチャ 金のカボチャ
ミ・タル・ゲ	青水晶
超薬水	花紅葉
ラブ飲みドリンク	金剛花
ヘラヘラ丸	サ、マ草
元敵の秘薬	超薬水 花紅葉
サ・ホ・イズン	タン・ホイズン
トロヒカルーン	四つ葉のクローバー、四つ葉のクローバー、四つ葉のクローバー、野之花火 野之花火 マヨネーズ
トロヒカルーン	四つ葉のクローバー

ブロードソード	鉄
ステイルノード	ブロードソード 鉄 鉄
ステイルノード改	ステイルソード 鉄 鉄
カトラス	ブロードソード 銅 海賊ゴブリンの布
炎の手	鉄
ドラゴンソード	ブロードソード、銅 海賊ゴブリンの布
ウィットノード	ブロードソード 鉄 サソリコノハ
デフェンダー	ブロードソード 鋼 鋼
ニゲート	ブロードソード、銅 さびた矢尻、火の結晶
ガイメント	ブロードソード 銅 地の結晶、ハンマの破片
スプーン	鉄、キレイなクモ糸
紅煙	ブロードソード、銅 キノコの胞子、キノコの胞子、サソリの尻尾
リフレクト	ブロードソード、金 サソリの尻尾、豹の尻尾
エリアルブレッド	ブロードソード、金 風の結晶、鳥の羽
サンスハダ	ブロードソード、鉄 食、射手の発火薬、射手の発火薬
デュランダル	ブロードソード、ブラチナ、戦士の証、戦士の証、ゴブリンの包帯、たぬきの叶っぱ
グランテール	ブロードソード、銅 戦士の証、戦士の証
ヘンタブレッド	ブロードソード、銅 銅 銅
スマッシュブレッド	ブロードソード、金 植物の根、サソリの尻尾、イキ、クの胸当て
カオスブレッド	ブロードソード、金 植物の根、サソリの尻尾、イキ、クの胸当て
デスマスラット	ブロードソード、ブラチナ、水の結晶、水の結晶、水の結晶
スターセイバー	ブロードソード、ブラチナ 風の結晶、豹の尻尾、鳥の羽
ソウルイーター	ブロードソード、ブラチナ、エメラルド 植物の根、浮遊魔の頭巾
ゴッドマスト	ブロードソード、銅 銅 金 金 ブラチナ
スノーホワイト	ブロードソード、金 植物の根、バイキングの胸当て、シルクの布
レーヴアンタイン	ブロードソード、金 火の結晶、魔力の結晶、魔力の結晶、獅子の赤毛
トカゲスレイヤー	ブロードソード、ブラチナ、豹の尻尾、斗牛の角、狼の牙
ブラチナソード	ブロードソード、銅 ブラチナ、ブラチナ、昆虫のアゴ、魔人の角
ブラチナソード改	ブラチナソード、銅 ブラチナ、ブラチナ、昆虫のアゴ、魔人の角
イリッシュプレート	ブロードソード、ブロードソード、火の結晶、水の結晶、地の結晶、風の結晶
ルンプレート	ブロードソード、ブラチナ、ブラチナ、ブラチナ、ダイヤモンド、妖精の粉
ケラダウス	ブロードソード、ブラチナ、ダイヤモンド、ドラゴンの牙、壊れた柄、壊れた柄
レジェントオブブルー	ブロードソード、ダイヤモンド、ダイヤモンド、ドラゴンの牙、ドラゴンの牙、妖精の粉

クレイモア	鉄 鉄 鉄
リフレクトノード	クレイモア 鉄 鉄
リフレクトノード改	クレイモア 鉄 鉄
グレートノード	クレイモア、鉄 鉄、銅
リフレクト	クレイモア、鉄 海賊ゴブリンの布、巨人の爪
フレイムセイバー	クレイモア、銅 火の結晶
サイコロプレート	クレイモア、銅 豹の尻尾
デカクシエ	マゴロ
アース、ユイト	クレイモア、銅 丈夫な、丈夫な
ボルカノン	クレイモア、銅 射手の発火薬、射手の発火薬
ボイズンブレード	クレイモア、銅 キノコの胞子、キノコの胞子
ヒグナイツ	クレイモア、古代魚の骨、古代魚の骨
フランベルジュ	クレイモア、銅、銅 斗牛の角
ダーイコーン	大根
フランベルジュ改	フランベルジュ、金 金 斗牛の角
サイコ	クレイモア、斗牛の角、斗牛の角、斗牛の角
スノークラウン	クレイモア、金、水の結晶、水の結晶
太刀	クレイモア、銅 銅 銅 金
シマインブレード	クレイモア、金 射手の発火薬、火の結晶
カオス、イキ、ク	クレイモア、銅 銅 金 金
グラントスマッシュ	クレイモア、金 地の結晶、狼の牙、狼の牙
ハイオスマッシュ	クレイモア、金、巨人の爪、毒の粉、虫の皮、ボイズンブレード
ヘルセリウス	クレイモア、小さな結晶、小さな結晶
新々舞	クレイモア、銅 金 ブラチナ、狼の牙
オロチ	クレイモア、植物の根、イキ、クの胸当て、狼の牙、狼の牙、狼の牙
ハム、ハム	クレイモア、金、ブラチナ、古代魚の骨、浮遊魔の頭巾
名刀込刀	クレイモア、ブラチナ、ブラチナ、浮遊魔の頭巾、小さな結晶、妖精の粉
月影	クレイモア、銅 銅 銅 銅、銅
バルム、バルム	クレイモア、銅 金 ブラチナ、ブラチナ、狼の骨
蒼眼ノ太刀	クレイモア、ブラチナ、狼の牙、狼の牙、上質の毛皮、トクロ
ブレイブハート	クレイモア、ブラチナ、ダイヤモンド、小さな結晶、妖精の粉、妖精の粉
天ノ村云ノ剣	クレイモア、金 ブラチナ、ブラチナ、シルクの布、魔人の角
フォースエレメント	クレイモア、ブラチナ、ブラチナ、光の結晶、光の結晶、光の結晶
セリウス	クレイモア、金、ブラチナ、ダイヤモンド、ドラゴンの牙、水龍の羽ビレ

ショートダガー	鉄 鉄
ステールズ	ショートダガー 鉄 鉄
アイア・エン	ステールズ 鉄 鉄
レーブナイフ	ショートダガー 銅 海賊ゴブリンの布 海賊ゴブリンの布
フロストエッジ	ショートダガー、銅 海賊ゴブリンの布
ダブルまごの手	杖 杖
新鋼刃	ショートダガー 銅 銅
グレイトエッジ	ショートダガー 鉄 セールのほきみ
プロクンウォール	ショートダガー、鎧 地の結晶、ハンマーの破片
サラマ・ダー	ショートダガー、金 とびた尻尻 火の結晶
アクトリナーセ	鉄、鉄、火の結晶、炎の結晶
ランベッジ	ショートダガー、金 サツリのはきみ 豹の爪
ノニクダガー	ショートダガー、鎧 風の結晶 鳥の羽
デザートウインド	ショートダガー、地の結晶 風の結晶
ツインネック	ネキ ネキ
双鬼丸	ショートダガー、鎧 キノコの胞子 キノコの胞子、サツリのはきみ
ハートオブファイア	ショートダガー、鉄 金、射手の発火薬 射手の発火薬
フォースデイト	ショートダガー、鎧、火の結晶 水の結晶
オルクスソード	ショートダガー、プラチナ 戦士の証 戦士の証
ディーブブリザート	ショートダガー、プラチナ 水の結晶 カメのこうら カメのこうら
カオスエッジ	ショートダガー、金 植物の根、サツリのはきみ、イキンの皮
インバイトダクネス	ショートダガー、プラチナ、エメラルド 植物の根、浮遊魔の頭巾
ブリストセイバー	ショートダガー、プラチナ、戦士の証、戦士の証、ゴブリンの包帯、たねのつば
ベリーボーシヤス	ブリストセイバー、ブリストセイバー
イブリー	ショートダガー、金 火の結晶 魔力の結晶 魔力の結晶 獅子の赤毛
トナグー・クロ	ショートダガー、プラチナ、豹の爪、斗牛の角 狼の牙
プラチナエッジ	ショートダガー、鎧 プラチナ、プラチナ 昆虫のアゴ、魔人の角
エメラルドエッジ	プラチナエッジ、鎧 エメラルド エメラルド 昆虫のアゴ 魔人の角
ルネージュ	ショートダガー、プラチナ、プラチナ、プラチナ、ダイヤモンド、妖精の粉
アーネストエッジ	ショートダガー、プラチナ、ダイヤモンド、ドラゴンの牙 壊れた柄 壊れた柄
グイングスサイス	ショートダガー、ダイヤモンド、ドラゴンの牙、ドラゴンの牙 水龍の羽ビレ

スピア	鉄 木材
ランス	スピア 鉄 鉄
ランス改	木材 木材 丈夫なツル 丈夫なツル
ニートルスピア	ランス、銅 銅
ウォークスピア	スピア、銅 豹の爪
ホルト	スピア、銅 銅 海賊ゴブリンの布
ヒートフュー	スピア 鉄 鉄 鎧
ホルセスカ	スピア 牧草 牧草
ボイズ・スピア	スピア 鎧 キノコの胞子 キノコの胞子
ホルセスカ改	スピア 鎧 鎧 斗牛の角
海賊ゴブリンの布	こんぼう モコ綿
ヘヴィランス	スピア 鎧 カメのこうら カメのこうら
マジカルランス	スピア、鎧 アメジスト、ルビー、エメラルド、アクアマリン
フェザーランス	スピア 金 鳥の羽 鳥の羽 鳥の羽
フレアラ・ス	スピア、鎧 火の結晶 射手の発火薬
ボイズンクイーン	スピア、キノコの胞子 植物の根、サツリのはきみ、植物の根、魔法使いの粉
イセベルク	スピア、金 金、水の結晶 カメのこうら
ブリューナク	スピア、鎧 金 光の結晶、斗牛の角
イナキ	イナキ、ツル
五節棍	スピア 植物の根 イキンの皮 猪の牙 猪の牙 猪の牙
ブラントランス	スピア、金、キノコの胞子 魔法使いの粉 魔法使いの粉 浮遊魔の頭巾
如意棒	こんぼう 戦士の証 上質の毛皮 壊れた木箱
トライデント	スピア、鎧 金 プラチナ、プラチナ
メトヘス	スピア 金 プラチナ イキンの皮 猪の牙、浮遊魔の頭巾
サイレントグレイブ	スピア プラチナ プラチナ、狼の牙 狼の牙
オーバーブレイク	スピア 金 金 プラチナ 戦士の証 シルクの布
ミオー	スピア、ニートルスピア サツリのはきみ 昆虫のアゴ、毒の粉、射手の発火薬
ヘルグマロース	スピア、金 プラチナ プラチナ 魔人の角、ドラゴンの牙
ゲイボルグ	スピア、プラチナ、プラチナ、斗牛の角 トラゴンの牙 龍の骨
龍の牙	スピア、シルクの布、ドラゴンの牙 ドラゴンの牙 ドラゴンの牙、ドラゴンの牙
ゲイボルグ	魔人の角 プラチナ 丈夫なツル サツリのはきみ、悪魔の血 毒の粉
レキオン	スピア、ダイヤモンド 浮遊魔の頭巾 浮遊魔の頭巾 ドラゴンの牙 水龍の羽ビレ

ALIN

バトルハンマー	鉄 鉄 鉄 鉄 鉄
カーキ	オークのボロボロ布 海賊ゴブリンの布 木材
ウォークハンマー	バトルハンマー 鉄 銅 銅
力石	バトルハンマー 鉄 鉄 銅 銅 銅
ウォークハンマー改	ウォークハンマー 鉄 銅 銅
グレートハンマー	バトルハンマー 銅 鎧 ハンマーの破片
アイアンカ・キン	カーキ 鉄 鉄 鉄
目覚めたドラゴン	ドラゴンハンマー、オークのボロボロ布、オークのボロボロ布
ブレイムハンマー	バトルハンマー 金 モコ綿 射手の発火薬
ヒートハンマー	由の皮 由の皮 羽
スカイハンマー	バトルハンマー 金 鳥の羽 鳥の羽 鳥の羽
グランドハンマー	バトルハンマー、鉄、金 金、斗牛の角
アイスハンマー	バトルハンマー 金 金 カメのこうら、植物の根
ゴッドハンマー	バトルハンマー、プラチナ、サツリのはきみ、斗牛の角 斗牛の角
アバウトハンマー	バトルハンマー プラチナ 丈夫なツル
マッシュ	カメのこうら、上質の毛皮
メタル	ハンマー 鎧 プラチナ 豹の爪 戦士の証

Pune Factory

迷宮情報

名称	可取出的矿石和道具	出氏魔物
クズ鉄	鉄、銅、アメ	モゴモゴ、リ
ジスト	キノコ、りん	オウゴン、ライダー、オウヒ
キヤム	トイ	トラ、エ、イダ、ノ、ト、キヤム
オトメロン	ト	バコフアモ、チロリ、フラワ、ブ
ワキヤ	ト、ル	ロ、サ、フホリ、ヒ、ヤ、コ
ゴ、おひたし、リンゴ	ブラコア	オニオン、ゴスト、グレター、デモン、キメラ、グリモア、クリスタル、モス
クズ鉄	鉄、銅、銀	ダック、ナッビー、トマト、ガイスト
エメラルド	ル	スライム、モンス、ホ、クス、スゴ
火の結晶	魔物の角	ヒオン、デススター、チンピラゴブリ
トイト	カボチャ	ノ、ゴブリ、バイレー、キヤフテン、ゴ
石代金	骨	トロモロ、ブリ、ゴブ、ト、キトワ、サ
ゴシ、ナス	ヒンケ	ウーグル、イグニス、フラワー、ライ
キート草		オ、トリ、キノ、ユ、トロル、ク
		イタン、ハンマートロル、マスタートロル
クズ鉄	銅、銀、金	ゴブ、ゴブゴブリ、ゴブ
風の結晶	ゴブ	イーノ、コクホッホー、トータス
		ゴブリンスカイパー、ゴブリンブー、チヤ
		ブラックバード、スカイブ
		ト、ト、ト、ハ、フレス、ヘル
		スパイダー、フラワー、リリウム、フエ
		グリン、ナ、タ、ロ、ス、キウ
		ヤス、ブ、コ、ヒ、ウ、ヒ、ア
		ン、デスブアンダス
クズ鉄	銀、金、ブラ	クワークリスタル、シーラ、ユゾク
チナ、水の結晶、サ	ル、ウル	タ、ウル、カブリ
ブナイア	ブ	ノ、モ、リトル、サ、ト
		ンドラ、ゴースト、オウロ、ダークスライ
		ム、ノ、ン、チ、ケ、イ、ゲ、イ
		オ、ウ、イ、キ、オ、サ、イ、キ、フ
		オ、イ、イ、キ、ウ



在迷宮中发现这种形状的矿物时，只要战士、魔法师即可进行采矿。

服装一览

名称	价格
水装	3000
正装	30000
青色之服	3000
黄色之服	3000
黑色之服	8000
白色之服	8000
红色之服	3000
绿色之服	3000
水色之服	3000
紫色之服	8000
真可其可玩偶装	24000
奇洛利玩偶装	28000
白地巾	1300
女表	24800



在村子最右边的服装店内可以花钱购买衣服。之后回到家中调查床旁边的柜子就可以让主人知道啦。

スパイクハンマー	バトルハンマー、ブラチナ、ブラチナ、狼の牙、狼の牙、狼の牙
クリスタル、マ	トル、メ、金、ブ、メ、オニオン、狼の牙
デザントハンマー	改、デザントハンマー、銅、ブラチナ、ブラチナ、斗牛の角
金剛	力石、魔人の角、魔人の角、魔人の角、魔人の角、魔人の角
ヨルニル	トルハンマー、ブラチナ、ブラチナ、巨人の手袋、ハンマーの破片、上質の毛皮
フェイタルグレイ	トル、メ、ブラチナ、ドラゴンの牙、ドラゴンの牙、壊れた木箱、壊れた木箱
スプラ、メスタ	トル、メ、ブラチナ、ダイヤモンド、悪魔の血、飯糰、粉、水龍の羽、

バトルアックス	鉄、鉄、鉄、鉄
本気なボロのオノ	ボロのオノ、とびた矢尻、とびた矢尻
ホルアックス	トルアックス、銀、巨人の爪
ボールアックス改	ボールアックス、銅、巨人の爪
ゲ、トア、アックス	トルアックス、銀、狼の爪
スライム、ア	トルサイズ、オレ、オレ、オレ、オレ
トマホーク	バトルアックス、オークのボロボ、巨人の手袋、昆虫のアイ
レ、セントア、ア	トルアックス、銀、金、メ、カ
ヒートアックス	バトルアックス、金、射撃の発火薬、射撃の発火薬、火の結晶
ロッドアックス	バトルアックス、銀、金、戦士の証、斗牛の角
クレセントアックス改	クレセントアックス、銀、金、にかわ
フロストアックス	バトルアックス、金、シルクの布、水の結晶、水の結晶
ヘロヘロキングデー	リング、リング、バター
デモンアックス	バトルアックス、戦士の証、戦士の証、魔人の角、魔人の角、魔人の角
ダブルエッグ	バトルアックス、ブラチナ、とびた矢尻、古代魚の骨、古代魚の骨
オールデール	バトルアックス、ブラチナ、ブラチナ、ブラチナ、昆虫のアイ
デビルフィンガ	トル、スライム、ア、狼の爪、狼の牙、魔人の角、ドラゴンの牙
エクスキュシオナー	バトルアックス、ブラチナ、とびた矢尻、悪魔の血、ドラゴ、グレートな胸毛
セイントアックス	バトルアックス、ブラチナ、ダイヤモンド、光の結晶、小さな結晶、水龍の羽ビレ

ロッド	鉄、アメ、スト
スタッフ	ロッド、鉄、丈夫なツル
アイスロッド	ロッド、銅、エメラルド
ライトニングワンド	ロッド、銅、昆虫のアイ
フレアロッド	ロッド、銅、火の結晶、ルビー
バスケツト	丈夫なクモ糸、キレイな虫の皮、丈夫なツル、丈夫なツル
シル、ロッド	ロッド、銀、アリア、植物の根
アースワンド	ロッド、銅、地の結晶、にかわ
ウィザードスタッフ	ロッド、金、サファイア、魔法使いの粉
マジックスタッキ	ロッド、ブラチナ、魔法使いの粉、魔力の結晶、魔力の結晶
魔法の注射器	とびた矢尻、キレイな虫の皮、キノコの胞子、植物の茎、丈夫なツル
ルーンスタ、フ	ロッド、ブラチナ、サファイア、光の結晶、魔法使いの粉、魔力の結晶
エンカルステ、キ	ロッド、金、ブ、メ、オニオン、狼の牙、結晶
魔法のほうき	ロッド、壊れた木箱、牧草、シルクの布、獅子の骨毛、水龍の羽ビレ

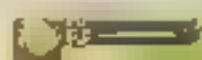
流程攻略

リベラの森

开头剧情结束后会自动来到大树内部，这里就是主人公今后的家。与一旁的シア交谈了解家中的设施使用方法，从左下的梯子来到田地，在这里会遇到魔物。此时玩家要从“片手剑”“大剑”、“枪”以及“大锤”中选择一件武器。游戏的第一场战斗非常简单，玩家可以通过这个机会熟悉一下战斗操作。获胜后从シア那获得“トイハーブの種”并习得种地方法。在农场的正中央有一个“出荷箱”，玩家可以把想要出售的东西放进去，接下来就不需要去管了，只要有村民将东西买走玩家的金钱就会自动增长。基本上什么道具都可以出售，把东西放进箱子后调查箱子可以得知商品具体价格。

离开大树，前往村子下方的花店，剧情结束后获得“剣草の種”。来到花店门口调查揭示板就可以开始接受村民们的委托了，玩家一次只能接受一件委托，在完成之前无法再接别的。如果觉得委托困难，可以取消委托去接别的，被取消的委托会重新出现在揭示板上，也不会随着时间的流逝而消失。另外，除了这块揭示板，玩家也可以通过调查自家门口的邮箱来接受委托。

完成第一件委托与全村人打过招呼后，从村子左下的小路来到森林，在森林的深处有一条河，河的两岸各有两座雕像，转动雕像让它们与河对岸的雕像面对面，新的通道就会出现。进入新通道后会发现前方的桥断了，回到森林入口附近找到ダリア，她会为主人公将桥修好。之后通过桥继续前进，在深处要与一只狸猫战斗，将其打倒后继续向前，剧情结束后获得变身能力。



リベラノ砂漠



完成森林迷宫后回家休息，接着来到村子左侧的沙漠，一路前进在沙漠深处会发现兽人集落。利用变身能力变成魔物后进入集落，在这里会与少女クルルファ相遇，回到家中就会发现新增加了第二层楼，现在可以去医院购买药台之类的新设施了。

回到兽人集落，与クルルファ交谈答应帮她收集东西后找ゼゼ接受任务，来到沙漠东南方有巨大骨头的地方，消灭所有敌人后调查骨头可获得“朽ちた龙の骨”，回到集落将其交给クルルファ。接着前往西南方向，在尽头消灭所有怪物后调查植物获得“サボテンの花”。回到集落时会遇到一个大型魔物，将其打倒后把サボテンの花交给クルルファ。回到刚刚与大型魔物战斗的地方，继续向上走调查石台上的发光体，之后利用集落左侧出现的传送点回到家中。

オッドワードの谷

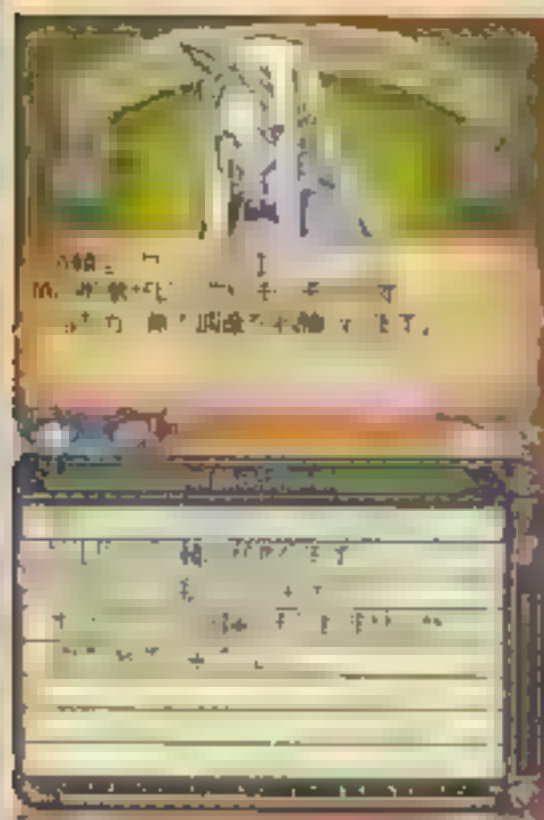


在大树前与さくや交谈，跟着她来到旅馆门口时さくや手中的便当被一个不明生物夺走。来到村子右方的オッドワードの谷，在深处找到便当后回去找さくや。来到食堂得知有魔物抢走了食物，再次来到オッドワードの谷入口，得知要找到那魔物需要准备料理イワナの盐焼き，通过钓鱼获得イワナ后回到家利用フライパン制作料理，成功后前往オッドワードの谷。回到之前发现便当的地方，将イワナの盐焼き放在地上就会出现两头狮子，与他们战斗时要用黄色颜色的魔物能够使用魔法的那头，不能只用普通魔法。战斗结束后会得到奖励。

インガエル川

来到村子左上方的インガエル川，往前走发现路不通，回到村子的花店购买ハスライダーの种，在迷宫中使用后就可以直接过河了。前面的路很简单，一路上有不少强制战斗，发现记录点再向前走就会遇到BOSS，对方的攻击让我们很难靠近，用火属性魔法会比较好打些。胜利后来到上方调查石台上的物品。

交流祭



完成四个迷宫后回到自家门前与ウェルズ聊两句，之后前往兽人集落找オンドルフア得知关于交流祭的情报。找到ウェルズ，他称若要举办交流会的话主角必须有一个非常亲近的人，只要将新娘候补的好感度提升到

八，并完成她的数件委托，在某件委托中主人公会说出自己是人类与兽人混血的秘密，满足这些条件就可以开交流祭了。

与ウェルズ交谈并告诉村民们要开展交流祭，然后来到兽人集落邀请クルルファ和オンドルフア，将自己的身分告诉クルルファ后她却拒绝参加。シア建议主人公做一束花送给クルルファ，并给了主人公一些花种，注意这几颗种子都有对应的季节，若不是在对应季节种下的话隔天必定会枯萎，种子对应季节的具体状况为：トイハープ、ムーンドロップ为春季种子、ピンクキャット为夏季种子、チャームブル为秋季种子。

与武器店的ガジ交谈，给他3个银、2个プラチナ以及1个エメラルド，第二天去找他就能获得ブローチ。接着与エリザ交谈得到リボン，将种出来的花、リボン和ブローチ交给シア，第二天再去找她就能得到“花束”。

将花束交给クルルファ后她便会同意参加交流祭，回到村中与ウェルズ商量好时间后就可以直接睡觉睡到交流祭。当天带着クルルファ与村人打招呼，之后回家休息，第二天出门时会获得“婚约指轮のレシピ”。

花之洞



求婚成功后会发生新娘失踪的剧情，去海边小屋与カルロス交谈得知新娘可能去了村下方的遗迹。使用ハスライダーの种渡河来到

遗迹（就在海边小屋的对面），发现遗迹大门打不开后依次和ウェルズ、マジョリー、オンドルフア交谈，再次前往遗迹门就打开了。此时先别急着进去，先去杂货店买种子种出4个キュウリ、4个サクラカブ、6个ホウレン草以及4个カブ。

进入遗迹后一路前进来到“阳光集う春の間”，将所有敌人消灭后调查中央的石像，接着将4个サクラカブ放到石像上一旁的门就会打开。之后要在“龙骨集う夏の间”的石像上放上4个キュウリ、“时を重ねる秋の間”的石像上放6个ホウレン草，最后“歩み止まる冬の間”的石像上要放4个カブ。

在遗迹的最深处就是BOSS战，BOSS的平均能力不算特别强，不过行动速度很快，建议用些攻击速度较快的武器。BOSS还剩最后一点血的时候会飞到上方使用威力极可怕的暴风雪攻击，玩家要一边避开攻击一边快速向上移动，如果不主动上去的话暴风雪永远不会结束，BOSS使用完招式后本就要消灭它一刀就能结束战斗了。

关于婚后



与系列之前的作品相比系统上有了一些简化，玩家经营牧场的过程变得简单了些。初次接触此系列的玩家能够很快上手。本作在恋爱要素方面也有所增强，性格各异的新娘候补相信会让每个玩家在挑选时苦恼一番吧。若要说有什么不足的，那就是任务虽然丰富但难度偏低，以及语音量过少吧。

掌机市场扫描

进入10月后，GTA小强对PSP的破解只能用势如破竹来形容。先有对5.55游戏的破解，没多久又公布了新的官方系统，现在要玩5.55以上的游戏已经没有任何障碍。在新的官方系统到来之前，PSP玩家可以好好享受这次的5.55游戏盛宴了。好，下面还是让我们来看一下最近的掌机市场行情吧。

栏目主持：鸟冬



深圳鸟冬

反推了一个月后，PSP 8 的价格也终于稳定了下来，基本1200元就有交易，如果头的时候买了便宜，相信还有低价的余地。现在市场上最常见的PSP 8有俩，为PSP N-100和PSP N-1006的港版，港版会比美版贵上，两个版本的主要区别在于说明书使用语言，美版为英文，港版为繁体中文，电源接头类型（美版为两头，港版为三头），按键功能（美版决定键为，即肩键为，港版则相反）。除此之外两个版本的主机在功能上使用上并无一致。出于价格考虑，当然是买美版要便宜一些，而港版则更适合部分习惯日版PS系主机，键决定的玩家。因为接下来日版的PSP 8也于11月已发售，不过要说的话日版会比目前市面上的两个版本价格都要贵，所以对一键决定有执爱的玩家也可以选择港版。

在PSP 8发售的同时，PSP 80的高仿组装周边也开始大量出现在市场上，对于动辄上百元的原装周边，组装周边倒是解决了一般玩家的需求，不过购买时也要注意一些杂牌或无牌的周边就不要考虑了，否则不但没有帮助还对机器造成损伤可就得得不偿失了。因为PSP 80硬件上的改变，一般游戏机需要的周边就只有屏幕贴膜，要好的Hor贴膜为15元，高仿卡纸贴膜为10元，视个人情况还可以买一个收纳周边。一般的EVA包在15~20元，因为PSP 80的

屏幕里只有专用数据线和主机自带的内存，所以数据线记忆棒就没有必要另外买了。

经过了近半个月的调整，PSP 2000的价格终于回归到了正常水平，黑色和银色均为1140元，白色的和银色机器持平为1150元。不过这次PSP 2000的价格回落并没有顺便带动PSP 3000，由于市场上V1主板的PSP 2000不断销售，各商家的存货也开始吃紧，个别颜色还出现了缺货现象，PSP 2000各颜色的价格都维持在1150元左右的水平，有要购买PSP 2000的同学可能要抓紧了。

NDS继续维持着雷打不动的价格，日版售价为1200元，美版为1250元。完稿前收到任天堂要推出NDS的新版机型——NDSi LL的消息，NDSi LL屏幕更大，并内置了更多游戏，相信发售后势必会对国内的国内掌机市场格局带来不小的冲击。

■PSP go的高仿Hor贴膜





近半个月来可破解的PSP 2000和PSP 3000都开始陆续出现涨价或断货的局面，而且就在主机价格不断上涨的同时，记忆棒价格也跟着

一路走高，索尼原装8G MARK2记忆棒的价格涨到了1100元左右。这段时间市场上最为热门的就属PSP 3000的黑色主机套装了，一来PSP 3000兼有实用性及更高的“性价比”（不用太过担心破解问题），二来市场上还有数量较多的游戏机美版黑色主机（原美地区PSP主机颜色通常没有香港及日本多样，主要以黑色、银色为主），这样就有了稳定的客源，价

格也就相对彩色主机更加合理。但是尽管如此，一套黑色主机（单机+贴膜+8G高速记忆棒+数据线+收纳包）的价格也在1450元左右，建议有意购买的玩家不要等到年底购置主机，最好能在近期做出选择，因为按照去年的经验，PSP-3000可破解版本的主机在年末又将有可能会出现价格暴涨的情况。新入市场的PSP go价格一路走低，差不多1000元左右的价格就可以成交，但是狭小的利润空间和使用习惯上极大的不适应，使得商家和玩家都对该主机退避三舍，有意的买者可以继续观望。

NDS度过了《口袋妖怪 白金/白银》风暴后价格从高位到了稳定线，1500元的金套价格已经可以让人接受。



随着PSP新自生系统的来临，PSP玩家又迎来了新一轮的破解游戏狂潮。不过要提醒各位玩家朋友的是，如果你自己的PSP的破解知识有限，最好不要盲目

尝试，以免导致主机损坏。对于PSP 3000的玩家来说，如果主机已经升级到3.72版本，那么就可以尝试破解了。不过要注意的是，PSP 3000的破解难度相对较高，需要一定的技术基础。对于PSP 2000的玩家来说，如果主机已经升级到3.72版本，那么就可以尝试破解了。不过要注意的是，PSP 2000的破解难度相对较低，只需要一定的技术基础即可。对于PSP 3000的玩家来说，如果主机已经升级到3.72版本，那么就可以尝试破解了。不过要注意的是，PSP 3000的破解难度相对较高，需要一定的技术基础。对于PSP 2000的玩家来说，如果主机已经升级到3.72版本，那么就可以尝试破解了。不过要注意的是，PSP 2000的破解难度相对较低，只需要一定的技术基础即可。

果失败了，那么PSP 3000其他颜色主机价格稳定，黑色1100元，白色1450元，银色是1380元，索尼原装8G是400元。

本文在编辑前笔者收到最新消息，PSP-2000可破解的，主板主机价格统一上涨了50元左右，现在在1100元左右，V3主板主机本身就是存货，现在已经停产，数量肯定是越来越少，V3主板的PSP 3000和PSP 3000的游戏兼容性是一样的，而PSP 3000是经济实惠，所以还犹豫不决的朋友可能要尽快下手了。记忆棒方面，16G记忆棒严重缺货，目前报价在330左右，听相熟的商家说，由于记忆棒缺货才导致这次的价格上涨，未来一段时间里记忆棒的价格可能会很不稳定，购买时建议多做比较，买到性价比高的记忆棒。

各地市场掌机及周边价格

本栏目为读者提供各地掌机及周边参考价格，以下所有参考价格为：单位为元。本报所刊价格为单机价格。各地价格有差异属于正常。因此以下价格仅供参考之用。最后，鸟冬向所有提供价格信息的朋友们致谢。更多商品价格信息请登陆 eve up电玩商城 <http://ase.eveup.com/> 查询。

城市	提供者	PSP go	PSP (3000型)	PSP (2000型)	DSL	NDSL	NDSi	MSD (16G)	MSD (8G)
广东广州	沈明	650	1250	1020	985	800	1250	300 (HG)	145 (HG)
广东深圳	龙漫电玩	1700	1270	-	1070	850	1250	250 (M2)	150 (HG)
北京	绿洲电玩	1600	1250	1100	890	850	1280	340	175
陕西西安	快乐多电玩	1650	1180	1020	980	830	1180	330 (HG)	190 (HG)
安徽合肥	顶点电玩	1630	1080	700	710	500	1100	255	120
哈尔滨	鑫星电玩	1640	1100	730	700	500	1150	230	120
福建厦门	快乐多电玩	1650	1230	1030	-	850	1250	320 (HG)	180 (HG)
浙江杭州	江城博品电玩	1800	1200	1450	-	1000	1250	250	40
山西太原	逸聚电玩	1680	1250	-	-	900	1150	320	180

硬件短消息

栏目主持: 鸟冬

文 就爱360

NDSi手提包

品名: DSi Quilted Tote

种类: 保护包

出品: BD&A

对应机种: NDSi

官方价格: 14.99美元

非常适合MM使用的NDS包包, 长长的手柄很适合拎在手上。包包里面是大鹅绒内衬, 并为主机



和配件预留了专门的位置, 可以放下NDS主机、触控笔以及一枚游戏卡带。包包有蓝色、白色、紫色三种颜色可选, 并辅以压纹, 看起来非常时尚。

M2记忆棒套装

品名: Memory Stick Micro Media

种类: 记忆棒

出品: SCE

对应机种: PSP-1000/PSP-2000/PSP-3000/PSP go

官方价格: 34.99美元

PSP go内置了16GB闪存, 但仍有玩家觉得容量不够, 那还是用记忆棒来扩充容量吧。在

PSP go上, 索尼舍弃了老型号PSP上惯用的普通记忆棒, 转而采用了体积更小的M2记忆棒。最近, 索尼更是顺势推出了PSP全系列都可以使用的M2记忆棒产品。产品的秘诀就在于附带了独立转接卡, 将M2记忆棒插入转接卡会变为普通记忆棒, 老型号的PSP就能正常使用了。4GB的套装产品售价要接近300元人民币, 性价比好低哦。



PSP go保护包

品名: PSP Go Protective Case

种类: 保护包

出品: SPIG

对应机种: PSP go

官方价格: 19.99美元

保护包除了要能够保护主机外, 使用上也应该更方便。这款PSP go专用的保护包则具备同时具备了这两个优点。包包采用了仿皮材质, 柔软又有弹性, 可以很好的保护PSP go。另外, 包包采



用了类似钱夹式的开口设计, 可以在不拿出PSP go的情况下也能进行游戏。包包有蓝色和黑色两种颜色, 蓝色感觉还是蓝色好看些。

NDS腰包

品名: Trip carrying case

种类: 保护包

出品: Mosquito

对应机种: NDSL/NDSi

官方价格: 19.99美元

开头介绍了适合女性玩家用的手提包，再来介绍一款适合男孩子们用的腰包。包包的外观很个性，大大的9给人深刻的印象。包包还附带腰带，可以挂在腰上。别看包包体积小，其实内有乾坤。

包包内可以装下一部NDSL或NDSi主机以及12枚游戏卡片，还可以放入SD卡等小配件。



PSP go AV视频线

品名: PSP go AV Cable

种类: 视频线

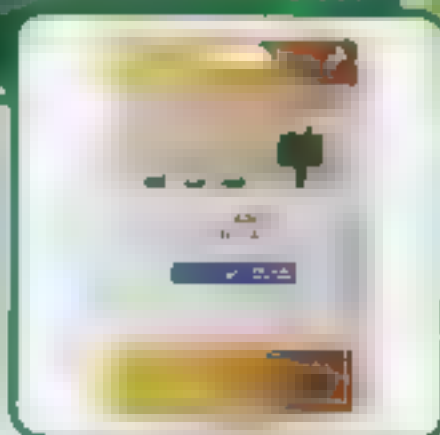
出品: SCE

对应机种: PSP go

官方价格: 19.99美元

PSP-2000的视频输出功能深受玩家喜爱，这个功能也在PSP-3000、PSP go上继续予以保留。不过，最先推出的视频输出线只有色差端子，这可苦坏了家里只有老型号电视的朋友。而这次索尼则考虑地相当周到，推出了PSP go专用的A.V.视

频线。线材一端插入PSP go的多功能接口，一端则有三个端口，分别对应视频输入以及左右声道的输入。让没有色差端子的老型号电视也能显现PSP的图像。不过话说回来，PSP本身画面分辨率就低，用色差有点大材小用啊，AV刚刚好。



PSP高保真线语音线控耳机

品名: PSP Microphone Headset

种类: 耳机

出品: Lepo

对应机种: PSP-2000/PSP-3000

官方价格: 89元

索尼自家产的线控外形实在老套，不喜欢的话，那就选择这款PSP高保真语音线控耳机吧。

产品分为耳机和控制器两部分，控制器呈正方形，做工精致。通过上面的按键，我们可以控制音乐的快进、快退，还可以暂停播放，并调节音量大小。控制器的侧面还有HOLD按钮，可以锁止按键。耳机的插头采用了24K镀金技术，音质不错。产品还内置了麦克风，能够支持对应语音输入的游戏，也支持SKYPE功能，可以拨打网络电话。





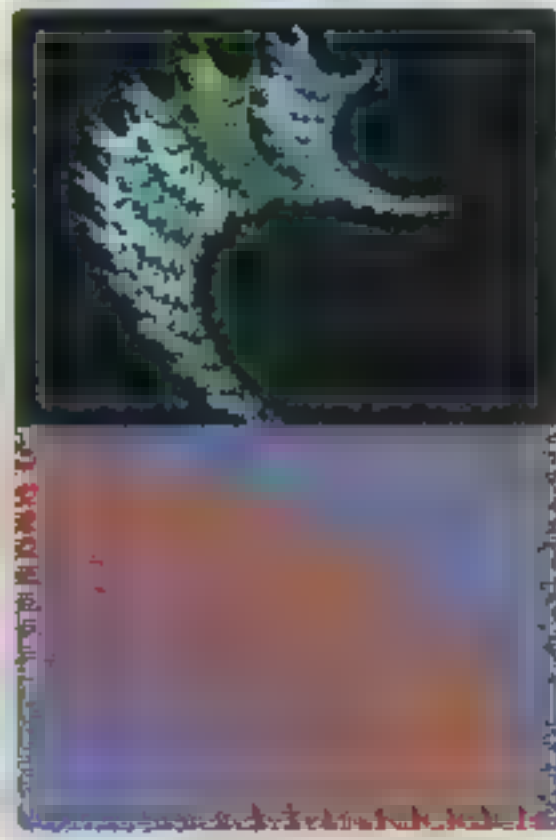
NDS 软件学院

第十一届全运会的开幕式着实精彩，除了大搞人海战术的文艺表演，场中的那只巨碗更给人深刻的印象。巨碗不停变换影像，并上下浮动，和文艺表演很好地融合在了一起。另外，由海峡两岸四位歌手演唱的全运会主题歌《相聚相爱》琅琅上口，也很好听。贯穿整个演出的改编后的《沂蒙山小调》更是让人陶醉。下面看看最近NDS上有哪些新软件问世吧。

软件新闻

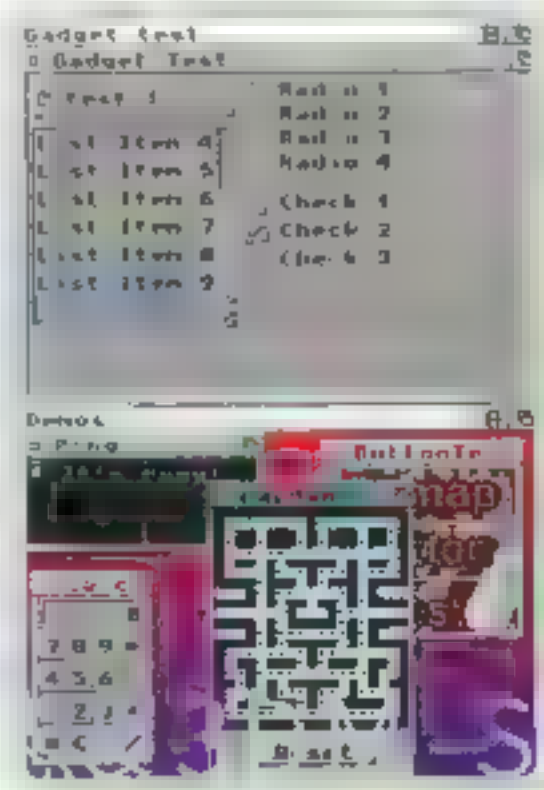
Zognc新版公开

NDS上的计算器软件Zognc于10月1日、24日先后放出v0.15、v0.16两个新版。新版加入了对分形数学和曲线、直线的支持，可以在屏幕上绘制出各类函数曲线。Zognc的应用非常广泛，已经不仅仅是单纯的计算器那么简单，而成为了学习数学的好工具。据作者透露，Zognc以后还会增加记忆功能以及对复数的支持。



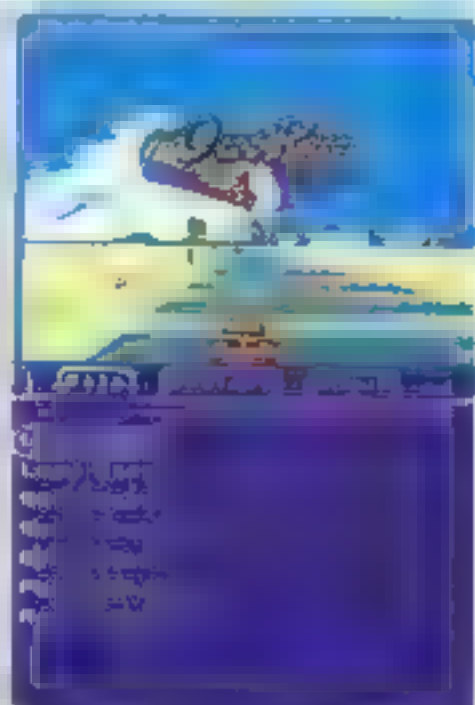
Woopsi新版放出

NDS上的仿Windows程序Woopsi于10月22日放出v0.9版。新版加入了测试文件夹；增加了载入BMP图片的功能；修复了键盘鼠标事例的错误；解决了帧删除的问题；更新了版权声明。经过多次更新，Woopsi已经初具雏形。Woopsi不仅在界面上与Windows类似，有对话框、滚动条、窗口等多种元素，还有计算器、迷你游戏等众多小功能。只是软件开发进度缓慢，希望早点能出正式版才好。



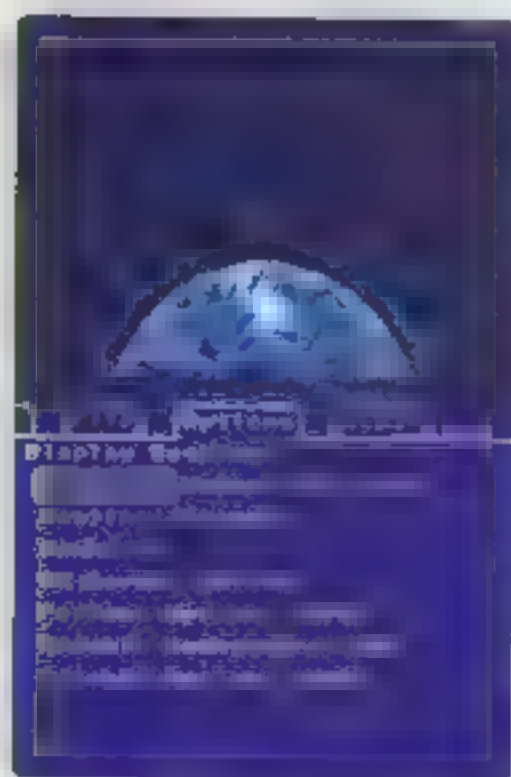
S8DS新版发布

NDS上的SMS模拟器S8DS于10月中旬放出v0.1 v0.2 v0.3三个新版。新版支持ZIP压缩格式的ROM；可以正确地识别PAL NTSC制式的游戏，从而将画面放大到合适的尺寸显示；支持存档；载入游戏后，界面会自动关闭；加入了对内部BOS的支持，修正了BOS方面的问题。S8DS不仅能够运行SMS (SEGA Master System) 的游戏，还能运行GG (Game Gear) 以及SG-1000的游戏。



软件的作者是大名鼎鼎的FluBba。在GBA时代，FluBba曾开发了包括FC模拟器在内的数款GBA用模拟软件。FluBba酷爱GBA，进入NDS时代后，FluBba仍坚持GBA软件的开发。本次转向NDS平台推出S8DS着实让人有点吃惊。由于有在GBA平台上开发SMS模拟器的经验，所以S8DS的模拟度非常地高，能够运行大部分SMS/GG游戏ROM，而且速度流畅，声音正常。

S8DS能够读取存储卡内的ROM。运



行后，下屏显示软件菜单，上屏显示游戏画面。用户可以改变游戏画面显示尺寸，也可以调节游戏运行速度。游戏时，按NDS的START键可以暂停游戏，

按SELECT键重启游戏，A、B键分别相当于SMS手柄的2号、1号键。

UlrCheatUp新版发布

NDS上的金手指代码更新软件UlrCheatUp于10月上旬推出V2.7版。新版修复了在DSOne和M3烧录卡上运行的错误；加入了版本更新功能，按NDS的X键可以查看是否有最新版本的程序，如果有则可以按START键开始更新。使用UlrCheatUp能够自动从网上获取最新的金手指代码，如今又加入了程序自动更新功能，更是大大方便了玩家。

UlrCheatUp

Latest Changes

2.7.0	Added support for DSOne and M3
2.6.0	Added support for DSOne and M3
2.5.0	Added support for DSOne and M3
2.4.0	Added support for DSOne and M3
2.3.0	Added support for DSOne and M3
2.2.0	Added support for DSOne and M3
2.1.0	Added support for DSOne and M3
2.0.0	Added support for DSOne and M3

WinDS PRO DSI新版公布

电脑上的NDS模拟器软件WinDS PRO DSI于近日推出v2.3.2版。新版加入了9月26日放出的usrcheat.dat文件；将DeaS更新到v1.0.3.3 beta 2版，将VBA-M更新到SVN 913版，将DeSmuME更新到vB0.9.4-r2920。你可能在为使用那款NDS模拟器而苦恼，WinDS PRO DSI则可以帮你。

WinDS PRO DSI内置了包括No\$gba、DeaS、DeSmuME在内的多款NDS模拟器以及GBA模拟器VBA，并且提供了图形界面，让你可以快速地调用某个模拟器来运行NDS游戏。WinDS PRO DSI需要在电脑上安装，安装完毕后，在Windows开始菜单中会找到WinDS PRO DSI快捷方式，点击后会弹出模拟器选择界面。WinDS PRO DSI内含的软件多多，其中以No\$gba的版本最多，包括No\$Zoomer、No\$gba 2x等都可以找到。

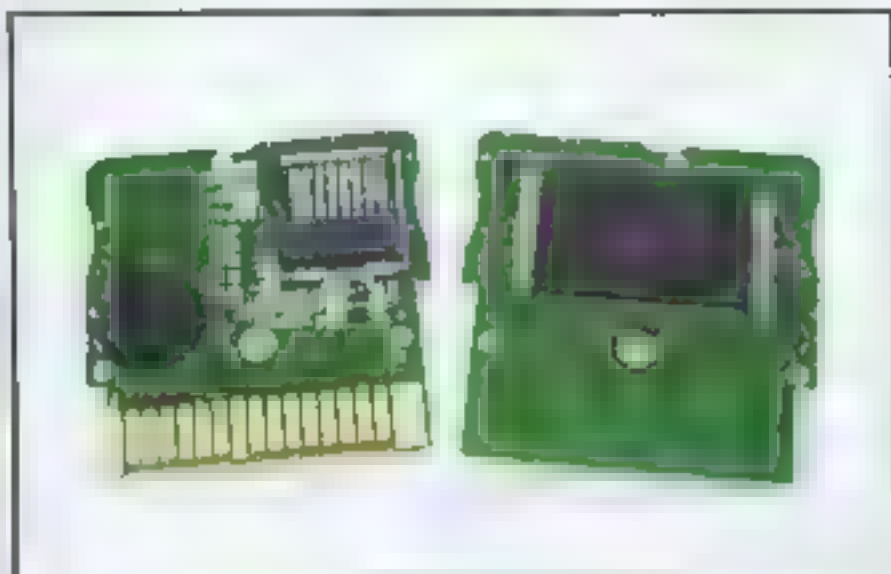


烧录卡新闻站

文 月下雪影 (威奥数码娱乐) 编 乌冬

DSTT想必是NDS玩家非常熟悉的烧录卡了,它是继R4之后在国内乃至全球最为普及的烧录卡品牌,廉价稳定易用都是它突出的特点,所以很多玩家也曾把DSTT作为购机配置的首选烧录卡。不过在今年的8月份,任天堂进行了一次大规模的升级到杀,新版的1.4系统固件摧毁了当时的所有烧录卡,这其中也包括了稳定廉价的DSTT。在经过了漫长的一段等待之后,DSTT官方现在已经取出了1.4固件升级程序,

早期购入DSTT的玩家全部可以升级内核固件,并且官方也在同期推出了黄金版的DSTT,新版的DSTT可直接支持1.4系统的NDS,玩家购买后可直接使用。除此之外,DSTT的内核也更新到了最新的1.17a07版,近期发布的《偶像大师 华丽星辰》等游戏也已全面支持,这为进一步破解NDS专用游戏奠定了良好的基础。目前的新内核,无论是新版的黄金版DSTT还是原先的普通版DSTT都可使用,老用户可以放心升级。



▲DSTT采用的大容量Flash芯片是固件升级的良好保证。



▲黄金版DSTT的官方网站为“WWW.NDSTT.CN”,玩家可以在网站上获取最新资讯。

EZFLASH V/EZFLASH V PLUS/EZFLASH Vi

http://www.ezflash.cn

EZFlash小组在10月23日发布了EZ4系列的最新内核固件,此次升级主要修复了若干内置反烧录补丁的游戏,并增加了对N

DS混合游戏的支持,

支持了《立体绘图方块》3499的MF存档

修正用户反映的游戏拖慢死机问题

修正Fatal error FAT2问题

修正.dat文件的存放位置

修正一些Homebrew的兼容性

改变默认皮肤 增加语言文件

增加DownloadPlay开关 默认情况下关闭,需要

DownloadPlay时可以打开

对《口袋妖怪 心金》(4168)、《口袋妖怪 金银》(4169)、《马里奥和路易RPG3》美版(4171)、《沙加2 秘宝传说 命运女神》(4186)、《金田一少年的时间簿 恶魔杀人航海》(4192)、《狼与香辛料 渡海之风》(4217)、《偶像大师 华丽星辰》(4187)、《王国之心 358/2天》美版(4225)、《蓝龙 异界的巨兽》(4258)、《王国之心-358/2天》欧版(4261)、《奥·女神转生 奇幻之旅》(4263)、《马里奥和路易RPG3》欧版(4267)、《多湖辉的头脑体操 第3集 不可思议的谜题命运》(4209)、《多湖辉的头脑体操 第4集 时间机器解谜大冒险》(4270)、

《钢铁大师》 (4271) 《马里奥&索尼克 携手冬季奥运会》美版 (4275) 《雷电十一人2 威胁的侵略者 烈火》 (4247) 《雷电十一人2 威胁的侵略者 暴雪》 (4248) 《马里奥&索尼克 携手冬季奥运会》欧版 (4292) 《元素猎人》 4297 等游戏内置了反烧录补丁

支持了《我的健康饮食老师》法版 (3922), 《经典填词游戏》美版 (3929), 《经典填词游戏》欧版 (3938) 《我的健康饮食老师》欧版 (3939) 《我的健康饮食老师》美版 (3949), 《我的健康饮食老师》德版 (3952), 《经典填词游戏》 (3970) 《我的健康饮食老师》意版

M3/G6

http://www.39cn.com

最新内
核版本
M54
v4.5.X

GBalpha小组在10月20日更新了M3DSR G6DSR的新版游戏内核。这次更新主要是修正近期的反烧录游戏和NDSi共通游戏在烧录卡上的兼容问题

整合欧美版语言界面 支持在欧美版和亚洲版的G6 M3DSR和M3 Zero硬件上同时使用

解决了《我的健康饮食老师》法版 (3922) NDSi共通游戏兼容问题,现在可以在NDS/NDSi上正常使用

解决了《经典填词游戏》美版 (3929) NDS共通游戏兼容问题,现在可以在NDS/NDSi上正常使用

解决了《经典填词游戏》欧版 (3938) NDS共通游戏兼容问题,现在可以在NDS/NDSi上正常使用

解决了《我的健康饮食老师》欧版 (3939) NDS共通游戏兼容问题,现在可以在NDS/NDSi上正常使用

解决了《我的健康饮食老师》美版 (3949) NDS共通游戏兼容问题,现在可以在NDS/NDSi上正常使用

解决了《我的健康饮食老师》德版 (3952) NDS共通游戏兼容问题,现在可以在NDS/NDSi上正常使用

解决了《经典填词游戏》法版 (3970) NDS共通游戏兼容问题,现在可以在NDS/NDSi上正常使用

解决了《我的健康饮食老师》意版 (3980) NDS共通游戏兼容问题,现在可以在NDS/NDSi上正常使用

解决了《偶像大师 华丽星辰》NDS共通游戏兼容问题,现在可以在NDSi/NDS上正常使用

修正了《巨龙之战》 (4237) 在加入软复位的情况下 游戏运行不正常的问题

修正了《我的宠物鸭鸭》 (4238) 在加入软复位的的情况下 游戏运行不正常的问题

解决了《魔法力任人 卡的信念》 (4246) NDS共通游戏兼容问题,现在可以在NDS/NDSi上正常使用

修正了《雷电十一人2 威胁的侵略者 烈火》 (4248) 回避码对策问题和不能正常使用即时存档的问题,现在可以正常游戏

修正了《雷电十一人2 威胁的侵略者 暴雪》

4249 回避码对策问题和不能正常使用即时存档的问题,现在可以正常游戏

解决了《减肥达人》 (4256) NDSi共通游戏兼容问题,现在可以在NDSi/NDS上正常使用

修正了《蓝色 异界的巨兽》 (4258) 回避码对策问题和不能正常使用即时存档的问题,现在可以正常游戏

修正了《王国之心 358 2天》 (4261) 回避码对策问题,现在可以正常游戏

修正了《真 女神转生 奇幻之旅》 (4263) 回避码对策问题和不能正常使用即时存档的问题,现在可以正常游戏

修正了《马里奥和路易RPG3》欧版 (4267) 在加入软复位的情况下 游戏运行不正常的问题

修正了《多湖辉的头脑体操 第3集 不思议之国的解谜童话》回避码对策问题和不能正常使用即时存档的问题,现在可以正常游戏

修正了《多湖辉的头脑体操 第4集 时间机器解谜大冒险》回避码对策问题和不能正常使用即时存档的问题,现在可以正常游戏

修正了《钢铁大师》 (4271) 回避码对策问题,现在可以正常游戏

修正了《马里奥&索尼克在温哥华冬奥会》回避码对策问题,现在可以正常游戏

修正了《价格竞猜2010》 (4284) 游戏启动黑屏的问题,现在可以正常游戏

修正了《欧洲西班牙语词汇》 (4274) 在加入软复位的情况下 游戏运行不正常的问题

修正了《马里奥&索尼克 携手冬季奥运会》 (4292) 回避码对策问题,现在可以正常游戏

修正了《小企鹅音乐》 (4294) 在加入软复位的情况下 游戏运行不正常的问题

修正了《只想告诉你 情感培育》 (4301) 回避码对策问题,现在可以正常游戏

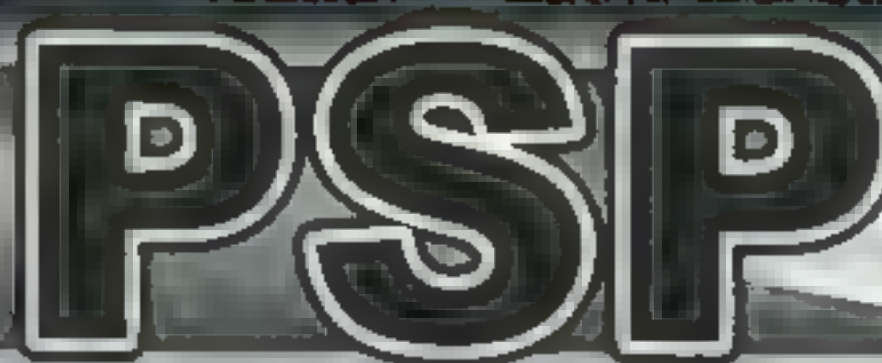
修正了《美食从天而降》 (4303) 在加入软复位的情况下 游戏运行不正常的问题

解决了《海豚岛 水质冒险》 (4304) NDS共通游戏兼容问题,现在可以在NDSi/NDS上正常使用

修正了《料理,料理》 (4309) 无法正常使用时存档的问题



VOL 61



文 编辑 马冬

软件学院

伴随着新主机的推出，索尼开始大打降价牌！PS3降价10000日元，PSP-3000也降价3000日元。从目前情况看来，降价事有成就。至少在日本，索尼系主机的销量有了数倍的增长。只是吸引人的大作还是太少，索尼得多搞点游戏给玩家才好。下面看看最近PSP上有啥新软件问世吧。

破解

新版5.50GEN固件放出

上次我们说到可以通过替换游戏内容破解的办法，让原本只能运行于5.50固件上的游戏运行于更低版本的固件上。但这个办法实在太麻烦。终于，到了10月中下旬，GENJIE再次带给大家惊喜，推出了改进后的5.50 GEN自制固件。用户将PSP刷为新版5.50 GEN固件后，可以直接运行原本需要5.50-6.0以上固件才能运行的游戏，而无需对游戏进行解密。至截稿时，GENJIE组已经发布了5.50 GEN C、5.50 GEN B。

5.50 GEN C有多个版本。新固件增强了稳定性，并提高了游戏兼容性，包括《灵魂能力 破碎的羁绊》、《31号PSP》、《FFA 2010》等游戏以及PFA等软件都可以正常运行了。不过要注意，新版5.50 GEN固件只适用于PSP-1000以及非V3主板的PSP-2000。使用V3主板的PSP-2000以及PSP-3000还有PSP-800目前还无法刷入新版5.50 GEN固件。恐怕看到这个消息，好多老玩家要偷着乐了吧。看来即使到今天，V3主板仍是一块难啃的骨头。

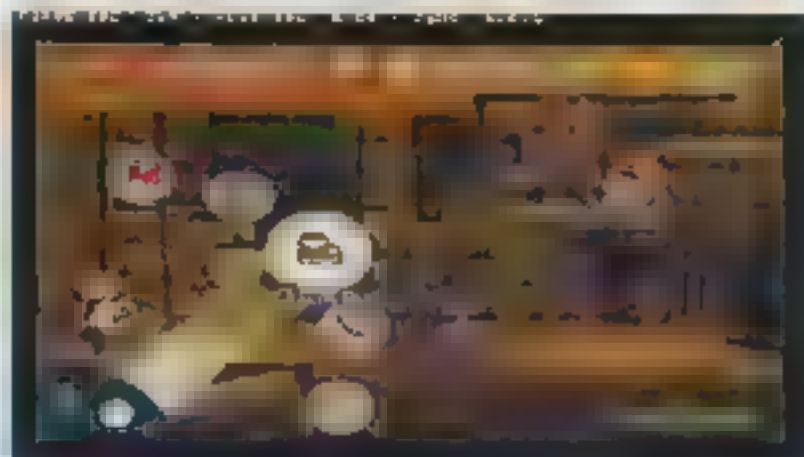
Snes9X新版发布

好久没有更新的PSP上的SFC模拟器Snes9X有了改良版，于10月中旬放出Enhanced R2.92.0版。新版修复了载入ROM时的错误，解决了当ROM文件夹为大于200个ROM时程序会崩溃的问题。修复了无法正常退回到XMB界面的问题，去掉了信息显示界面，加入了最新版的snesadvance.dat文件。增加了对5.50 GenC、5.50 GenB自制固件的支持。



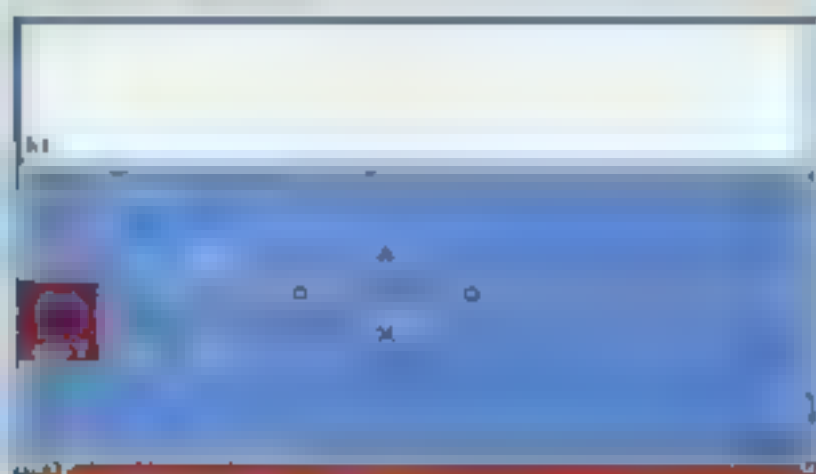
DaedalusX64新版发布

PSP上的M4模拟器于11月中旬发布Alpha Rev. 435、Alpha Rev. 436等多个新版。新版中修正了编译器警告的错误，解决了文字输入乱码的问题，修复了《纸片马里奥》无法正常运行的问题，优化了代码，加入了高级选项菜单。



PSPKVM新版发布

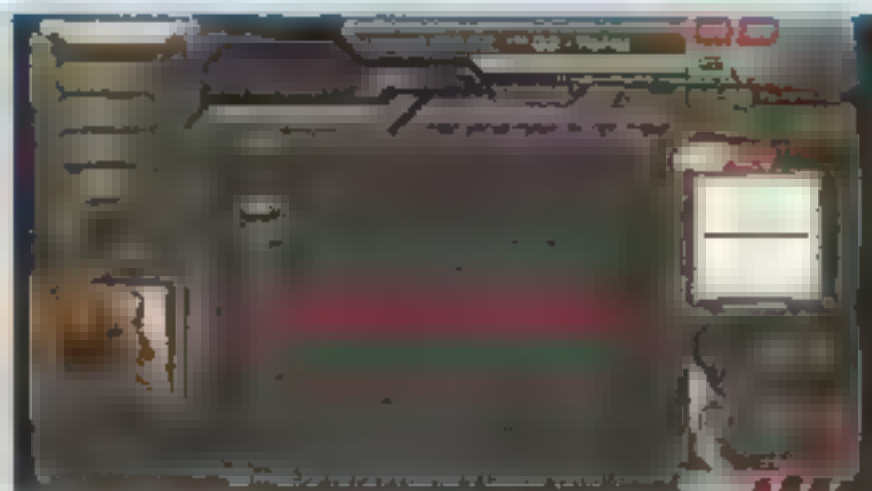
PSP上的JAVA模拟器PSPKVM于近日放出v0.5.4 Test 8、v0.5.4 Test 11等多个版本。新版加入了新图标；变更了网络设置，简化了命令处理，改变了部分按键的颜色，改进了虚拟键盘的按键定位。



自制软件

GameMusicGear新版放出

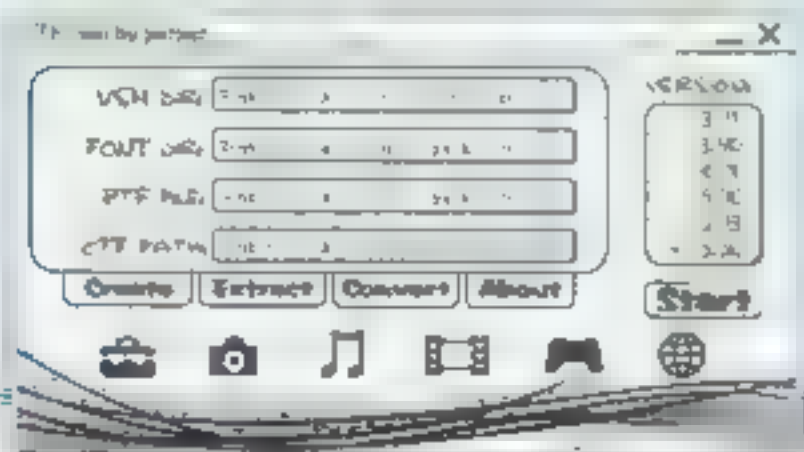
PSP上的音乐播放软件GameMusicGear于10月22日发布v1.3版。新版加入了新的视觉效果；更换了新的图标；改进了视觉组件，修复了睡眠模式运行的错误；当歌曲播放时长时会以滚动方式显示标题；修正了歌曲缩片显示尺寸问题；解决了载入ZIP+RAR压缩文件的错误。GameMusicGear采用了插件式设计，可以通过添加插件的方式增加对不同格式歌曲的支持。



GameMusicGear支持图形组件显示，可以更换皮肤，而且界面十分漂亮。

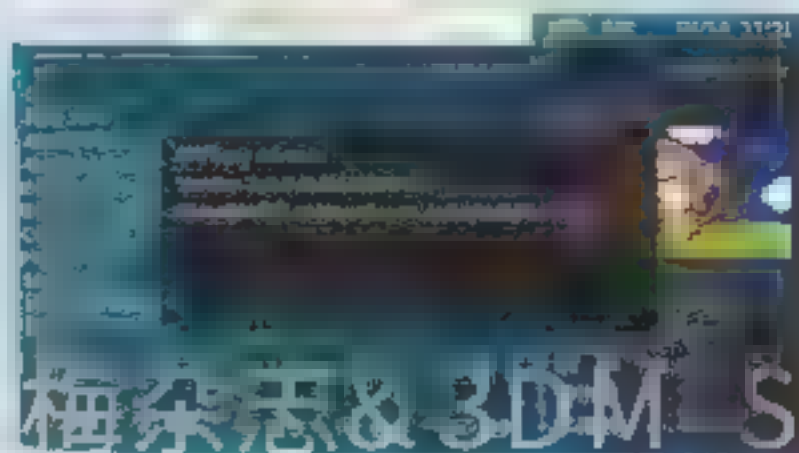
CTFtool GUI新版公开

电脑上的PSP主题制作软件CTFtool，于10月15日放出v3.1版。新版解决了制作主题无法解包的问题，修正了双光驱时长文件名自动转为短文件名的错误，解决了部分主题转换后图标丢失的问题以及部分主题转换后菜单文字位置错误的问题。CTFtool GUI由国人Patric创作，分为中文、英文两个版本，有打包、解包、转换三大功能，可以方便地制作PSP用主题。

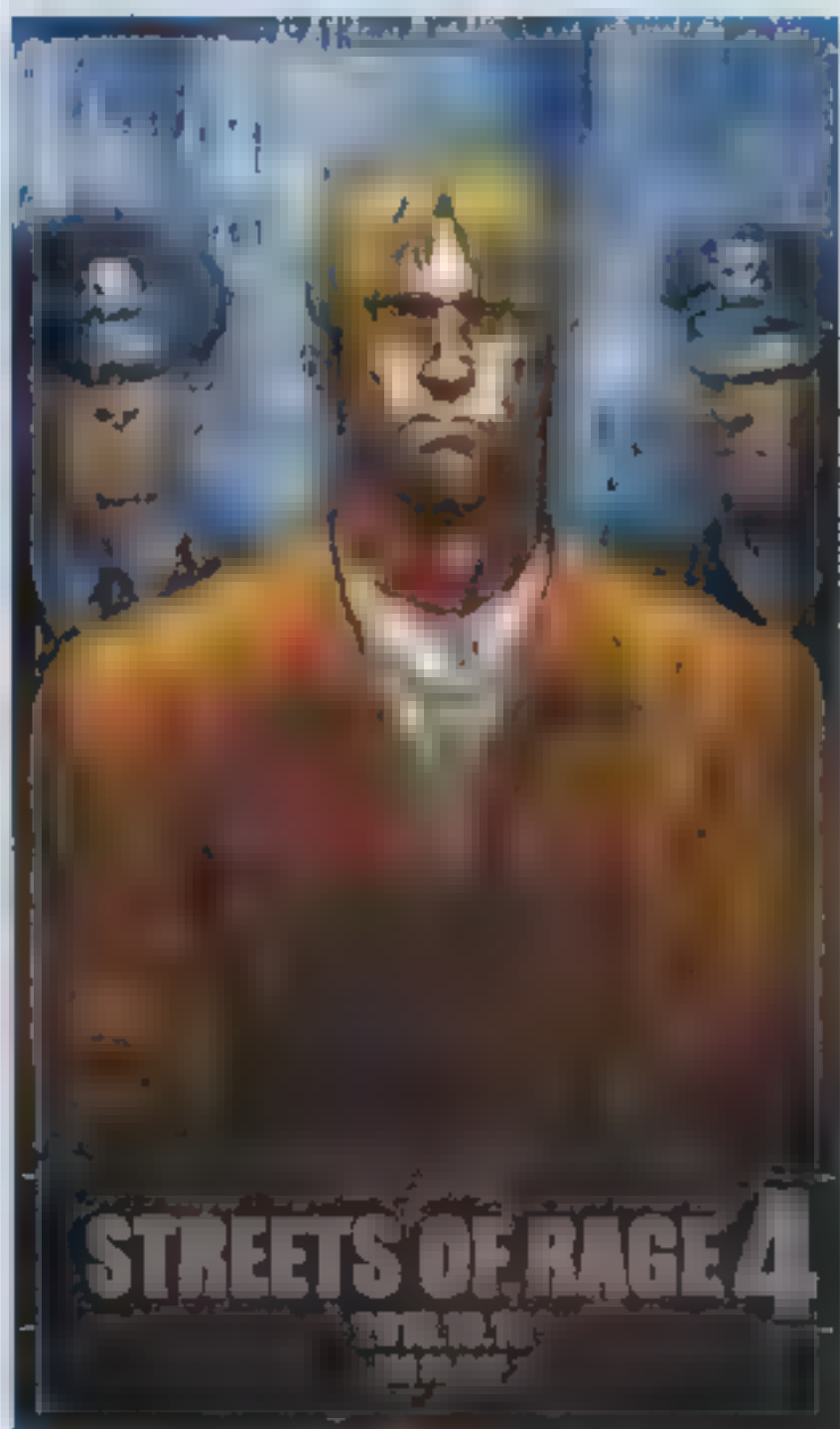


PPA放出

PSP上最好的视频播放软件PPA于10月上旬放出v1.0.0版。新版加入了对ASS、SSA字幕，并能够播放3GP格式的视频。3GP是手机中常见的视频格式，由于手机用户数量庞大，所以3GP已经成为一种非常流行的格式。网上可以找到大量的3GP格式的视频资源。PPA加入对3GP的支持，大大拓宽了PSP用户的可选择范围。



《怒之铁拳IV》锐意制作中



而国内玩友江西恐龙等五人打算制作《怒之铁拳》的第四作，让经典游戏再次复活。

对于江西恐龙，朋友们应该不会陌生吧，他曾经是咱们《掌机王SP》的资深撰稿人。前段时间，由他制作的真人《东东不死传说》引起了大轰动，游戏还是实拍的真人，恐龙可是花费了数年的时间才完成的。在《东东不死传说》的制作接近尾声的时候，江西恐龙便和同事黄文韬约定了下一个制作目标，那就是《怒之铁拳v》，后来制作团队又陆续有壹季和Alan Cyakes两人加入。其中江西恐龙负责策划和关卡设定，黄文韬负责游戏整本美术定位，壹季负责部分角色的绘制，Alan Cyakes则负责游戏系统的基本框架。

《怒之铁拳v》将会同时推出电脑、PSP两个版本，其中电脑版的分辨率要高一些，为960×540像素；PSP版的分辨率自然要低一些，与PSP屏幕分辨率相当，为480×272像素。游戏是基于Open Bor制作。Open Bor是一款开放性的游戏开发平台，有多个平台的版本推出，这也意味着，实际游戏时，我们需要在PSP上先启动Open Bor，再运行游戏。游戏故事从前作防卫队长查尔斯·莱德被刺杀开始，而行动者竟然是现任国际刑警特搜组小队长的艾可素。游戏正在紧张制作中，从目前公布的图片看来，角色绘制粗犷，背景也很精细，相信这会是一款好游戏。

如果问句老玩家：MD时代，最棒的ACT是哪个？相信很多人会回答是《怒之铁拳》。这款游戏由世嘉制作的游戏，一共推出了3代。最初因为只有3个人，被国人称为《格斗三人组》，后来人物增加到4个，又被称为《格斗四人组》。游戏最大的特点是爽快感十足，是ACT类游戏的典范，也是当初世嘉对抗SFC《快打旋风》的法宝。遗憾的是，在推出3代后，《怒之铁拳》就没有了续作。



《Taupe Chrono》推出

PSP上的打地鼠游戏《Taupe Chrono》于10月上旬正式放出。游戏的操作很简单，每个洞口都对应一个PSP按键，当地鼠冒出来时，快速地按下相应的，锤头就会砸下来，要手疾眼快哦。游戏中共有10种不同的地鼠，很是可爱，只是游戏场景太过单一，只有一个。



继上篇攻略后，这次为大家带来最后三个分支结局以及最强隐藏BOSS的研究内容。本作虽然在叙事手法上趋于平淡，构架却出奇的大气，算上各种深度要素，要完全体会其魅力至少得花上100小时的时间。人类何去何从，就由你在游戏中的理念来决定吧。

文 胧月 美编 JLY

研究中心
Research Center

STRANGE JOURNEY

攻略流程

天 鹤 座

主线任务26 グルースのエキゾチック物質

新区域天鹤座兼备了之前若干区域的地貌特征，这里是地母玛亚以幻觉之力构筑的区域。和以前区域不同的是，这里不仅栖息着诸多恶魔，连天使军团也在幻觉的隐蔽下构筑了自己的基地，神魔两种势力的对立日趋白热化。在异空间中积累了种种经历的人们，心理上也产生了微妙的转变。正在这时，被缴械了武装的本克残党在莱昂的领导下利用恶魔技术发动暴乱。希梅里斯主张以暴制暴，将莱昂等队杀光；而泽蕾宁则想拜访大天使亚斯特玛，请教不流干戈地解决事件的办法。

流程

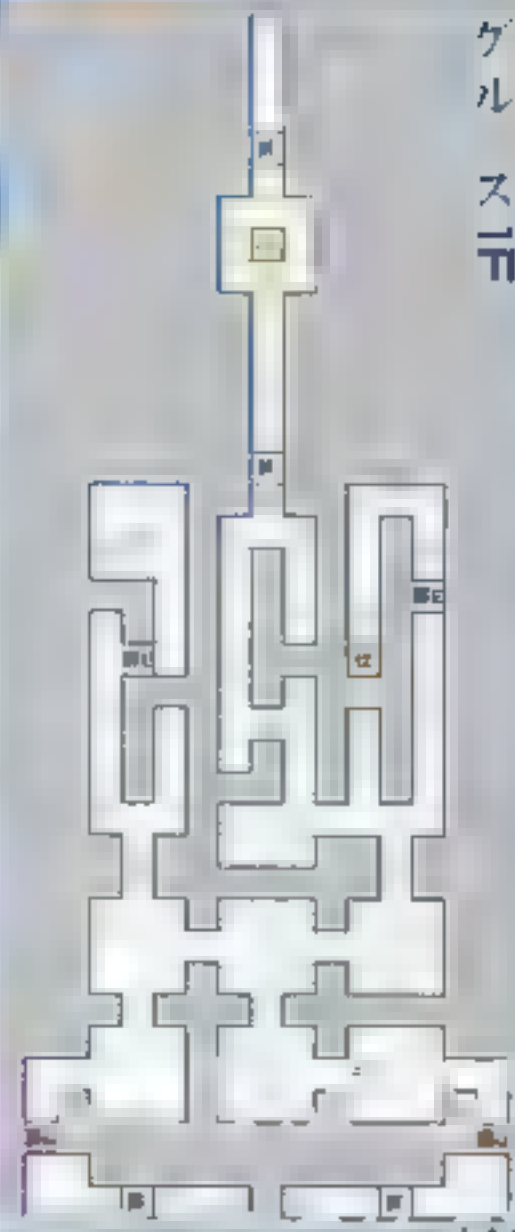
グルース 1F

●在E2发生剧情对话 ●在E3与大天使

话梅杂谈

返回

グルース II



レアドスブライド

◆与セシリア对话，被问及是否以武力镇压暴乱，答案有「同意」和「再观察一下情况（オマエ）」。

◆与セシリア对话，被问及是否愿意带她去见大天使，答案有「带她去」和「不能」。

◆与セシリア对话，被问及是否愿意带她去见大天使，答案有「带她去」和「不能」。

※不管主人公如何选择，流程并不受到影响。

主线任务27 ジャック部隊を鎮圧せよ

在天使的基地生成到爱斯特玛，被天使卡里的歌声吸引，将人类引导向“善”的奇妙力量。遗憾的是，随着时代变迁，既有天使的歌声已经无法影响现在的人类，惟一的方法是将有灵性的人类改造为新的天使，继而在神的意志下引导人类，将圣子无疑是最佳人选。

作为天使的圣子前往杰克部队基地。在神的吟唱下，杰克部队手下都放弃了抵抗，表示愿意接受天使的指引。希梅里斯却认为天使的歌声不过是洗脑术，失去对圣子的生命，行尸走肉无异。

流程

グルース1F

◆操作E1的管制ポイント到达隐藏区A



グルース1F隐藏区A



グルース1F隐藏区B

グルース1F隐藏区A

◆与セシリア对话，被问及是否愿意成为天使，答案有「我要成为天使」和「保持现状」。

◆与セシリア对话，被问及是否愿意带她去见大天使，答案有「带她去」和「不能」。

◆与セシリア对话，被问及是否愿意带她去见大天使，答案有「带她去」和「不能」。

ジャック部隊基地1F

◆在E4发生剧情 ◆返回

主线任务28 グルースのエキゾチック物質 (2)

解决了暴乱事件，接下来就是突破被封印的，找到这里的地母玛亚了。前往地底的方法有三个，其一是利用泽雷尔的夫使之歌将恶魔无力化并臣服，其二是强行打破恶魔长突破封锁；其三是歼灭里昂的部队，为曾经被该部队折磨的恶魔报仇。作为交易，恶魔长会对我方放行。作为主人公的你将会如何选择呢？

流程

レアドスブライド

结城素志 & 3D MUSE

グルース 1F 隠藏区A

◆操作要領は「」で示す通り

グルース 1F 隠藏区B

◆在E1与恶魔长对话，被问及是否愿意与恶魔交易，选择「はい」

◆在E2与恶魔长对话，被问及是否愿意与恶魔交易，选择「はい」

◆在E3与恶魔长对话，被问及是否愿意与恶魔交易，选择「はい」

◆在E4与恶魔长对话，被问及是否愿意与恶魔交易，选择「はい」

◆在E5与恶魔长对话，被问及是否愿意与恶魔交易，选择「はい」

◆在E6与恶魔长对话，被问及是否愿意与恶魔交易，选择「はい」

◆在E7与恶魔长对话，被问及是否愿意与恶魔交易，选择「はい」

レアドスブライト号

◆被问及是否与恶魔进行交易，选择「はい」

◆被问及是否应该拒绝恶魔的要求，选择「はい」

◆被问及是否应该拒绝恶魔的要求，选择「はい」

◆被问及是否应该拒绝恶魔的要求，选择「はい」

打倒封印解除後、以下三种「美」玩家的选择会导致阵营属性发生偏移

1. 天使咏唱路线

グルース 1F 隠藏区B

◆在E1与恶魔长对话，被问及是否愿意与恶魔交易，选择「はい」

◆在E2与恶魔长对话，被问及是否愿意与恶魔交易，选择「はい」

◆在E3与恶魔长对话，被问及是否愿意与恶魔交易，选择「はい」

◆在E4与恶魔长对话，被问及是否愿意与恶魔交易，选择「はい」

◆在E5与恶魔长对话，被问及是否愿意与恶魔交易，选择「はい」

◆在E6与恶魔长对话，被问及是否愿意与恶魔交易，选择「はい」

◆在E7与恶魔长对话，被问及是否愿意与恶魔交易，选择「はい」

◆在E8与恶魔长对话，被问及是否愿意与恶魔交易，选择「はい」

◆在E9与恶魔长对话，被问及是否愿意与恶魔交易，选择「はい」

◆在E10与恶魔长对话，被问及是否愿意与恶魔交易，选择「はい」

◆在E11与恶魔长对话，被问及是否愿意与恶魔交易，选择「はい」

◆在E12与恶魔长对话，被问及是否愿意与恶魔交易，选择「はい」

◆在E13与恶魔长对话，被问及是否愿意与恶魔交易，选择「はい」

◆在E14与恶魔长对话，被问及是否愿意与恶魔交易，选择「はい」

◆在E15与恶魔长对话，被问及是否愿意与恶魔交易，选择「はい」

◆在E16与恶魔长对话，被问及是否愿意与恶魔交易，选择「はい」

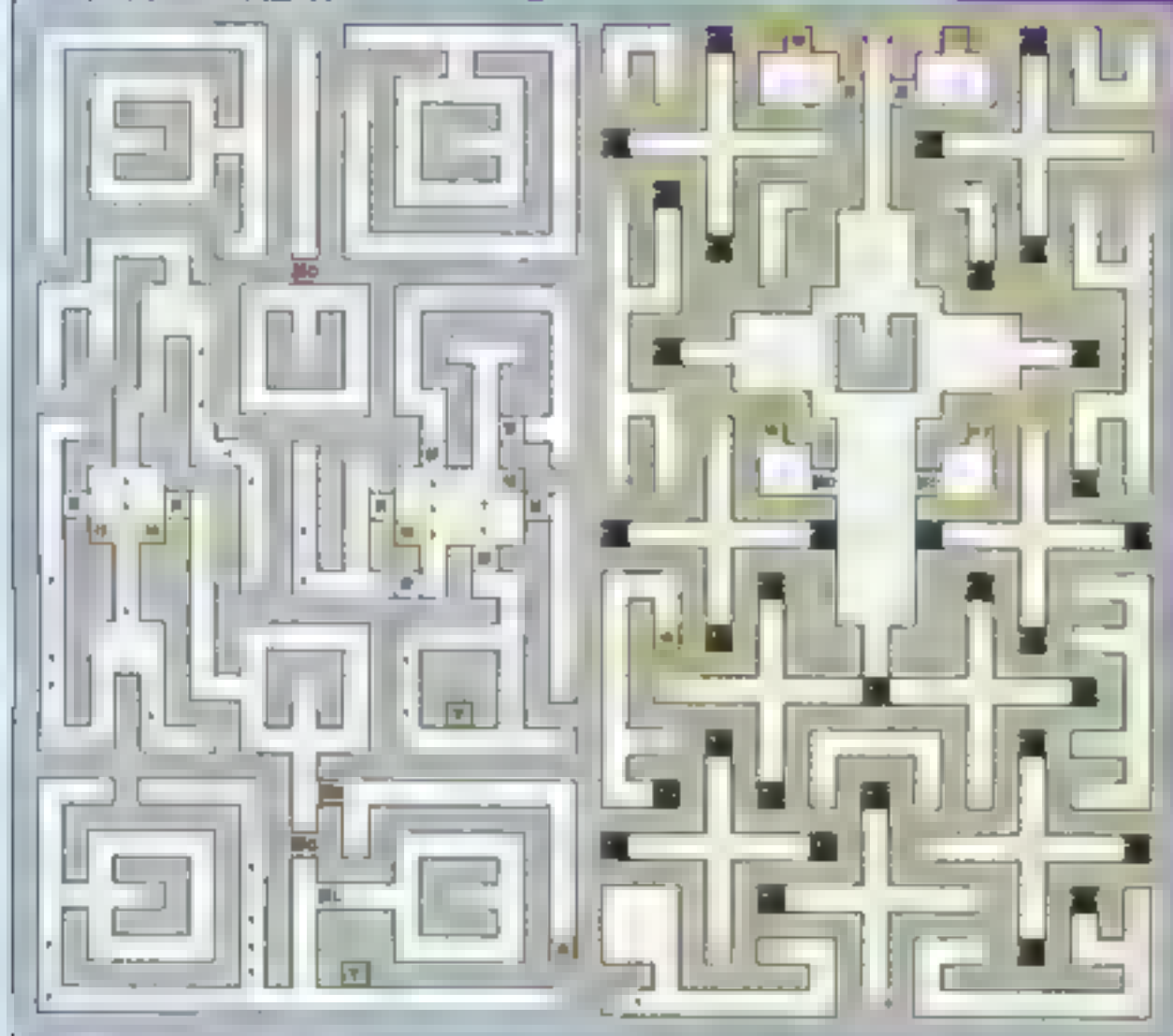
◆在E17与恶魔长对话，被问及是否愿意与恶魔交易，选择「はい」

◆在E18与恶魔长对话，被问及是否愿意与恶魔交易，选择「はい」

◆在E19与恶魔长对话，被问及是否愿意与恶魔交易，选择「はい」

◆在E20与恶魔长对话，被问及是否愿意与恶魔交易，选择「はい」

グルース B1F



グルース B3F



グルース B3F 隠藏区A



2. 强行突破路线

グルース 1F 隠藏区B

◆在1F的E7选择是否打倒恶魔，选择「はい」

◆在1F的E8选择是否打倒恶魔，选择「はい」

◆在1F的E9选择是否打倒恶魔，选择「はい」

◆在1F的E10选择是否打倒恶魔，选择「はい」

◆在1F的E11选择是否打倒恶魔，选择「はい」

◆在1F的E12选择是否打倒恶魔，选择「はい」

◆在1F的E13选择是否打倒恶魔，选择「はい」

◆在1F的E14选择是否打倒恶魔，选择「はい」

◆在1F的E15选择是否打倒恶魔，选择「はい」

◆在1F的E16选择是否打倒恶魔，选择「はい」

◆在1F的E17选择是否打倒恶魔，选择「はい」

◆在1F的E18选择是否打倒恶魔，选择「はい」

◆在1F的E19选择是否打倒恶魔，选择「はい」

◆在1F的E20选择是否打倒恶魔，选择「はい」

◆在1F的E21选择是否打倒恶魔，选择「はい」

◆在1F的E22选择是否打倒恶魔，选择「はい」

3. 紫晶部队歼灭路线

ジヤック部队基地 1F

◆在E4选择是否歼灭杰克残党，选择「はい」

◆在E5选择是否歼灭杰克残党，选择「はい」

◆在E6选择是否歼灭杰克残党，选择「はい」

◆在E7选择是否歼灭杰克残党，选择「はい」

◆在E8选择是否歼灭杰克残党，选择「はい」

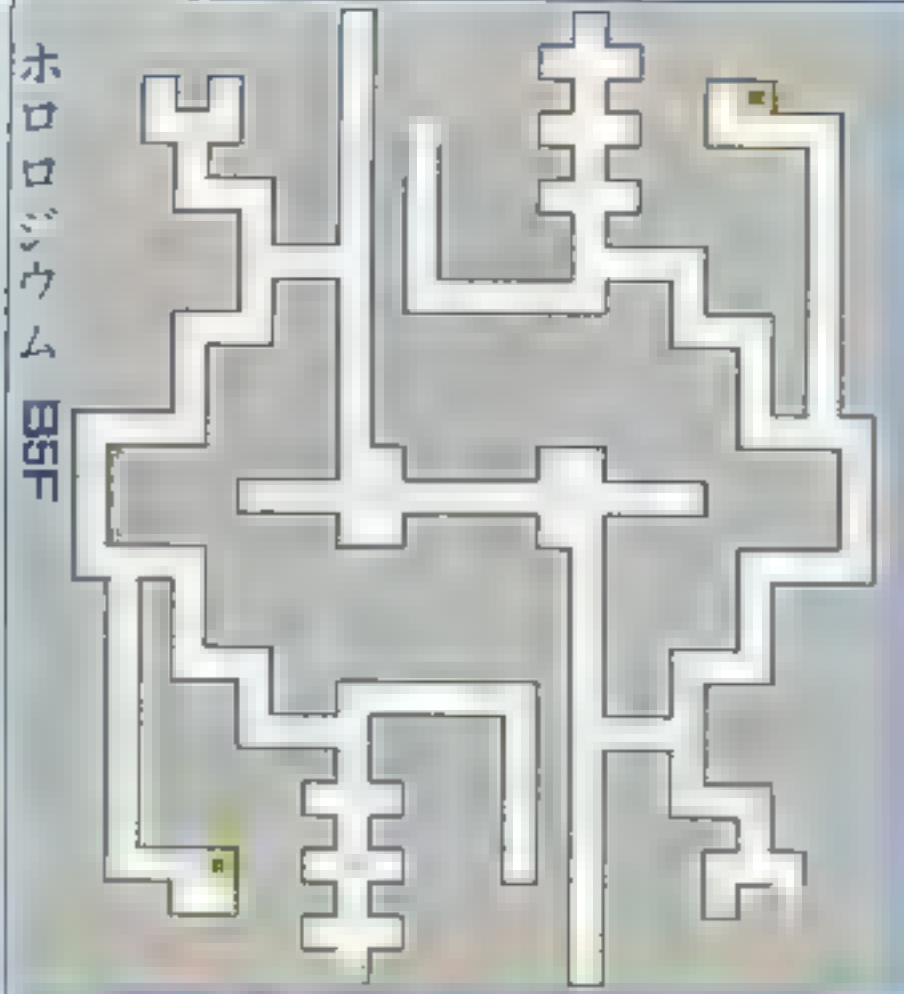
◆在E9选择是否歼灭杰克残党，选择「はい」

◆在E10选择是否歼灭杰克残党，选择「はい」

◆在E11选择是否歼灭杰克残党，选择「はい」

◆在E12选择是否歼灭杰克残党，选择「はい」

ホロロジウム B5F



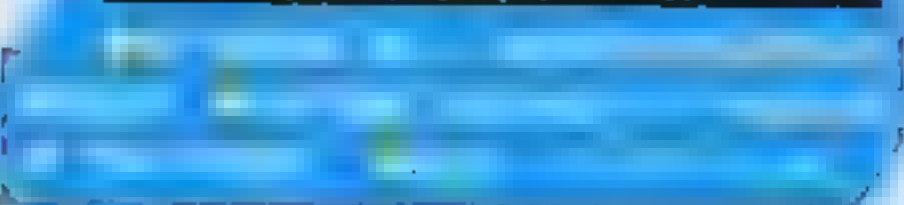
ボ-ティーズ 1F~6F~8F~7F



カリ-ナ 1F~2F隠蔽区B~1F~2F隠蔽区B



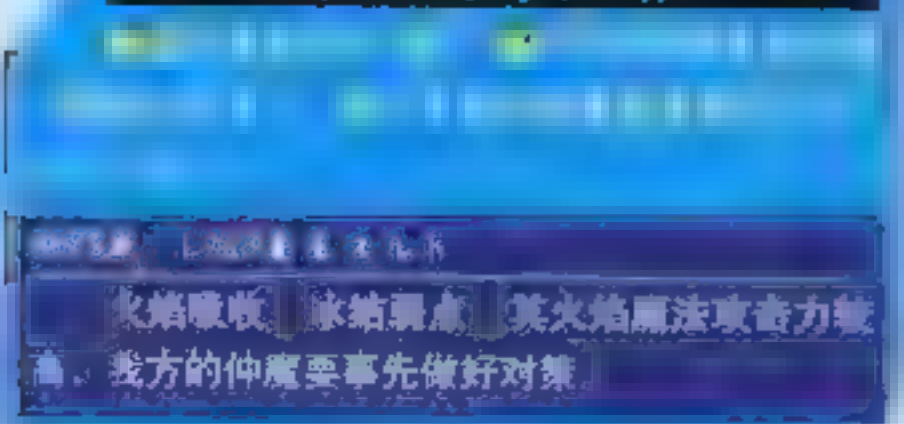
デルファイナス 1F



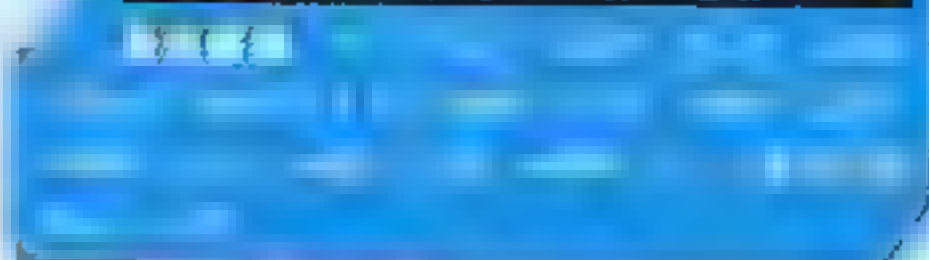
主線
任務23 ホロロジウムのエキゾチック物質 (3)

流程

ホロロジウム 1F



ホロロジウム 1F~B4F

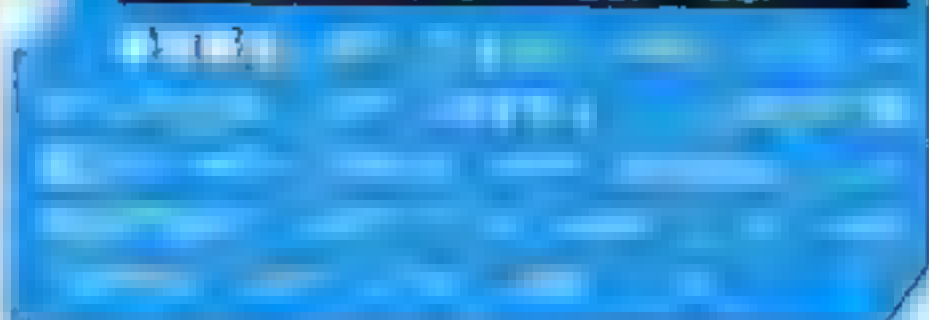


ホロロジウム B5F

BOSS战: LV70大地人ヒメネス

耐耐性 火焰吸收 弱点在冰墙 疾风和电雷三种属性变化的BOSS 我方可以用ラングラーやアークス打消。受到攻击陷入爆炸状态时及时用道具或技能解除。ヒメネス的攻击力非常高。在状态全满下有可能秒杀主人公。主人公穿上耐耐性的装备并时常防御会比较安全。

ホロロジウム B6F~B8F



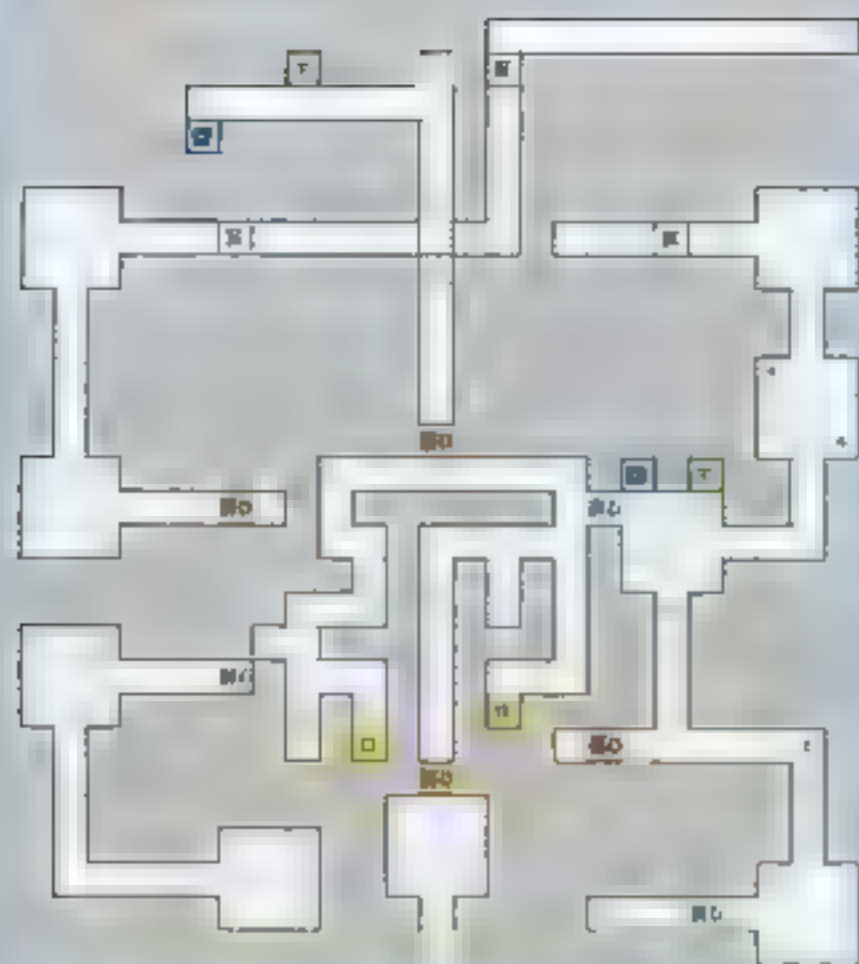
ホロロジウム B9F

BOSS战: LV76大灵母メムアレフ

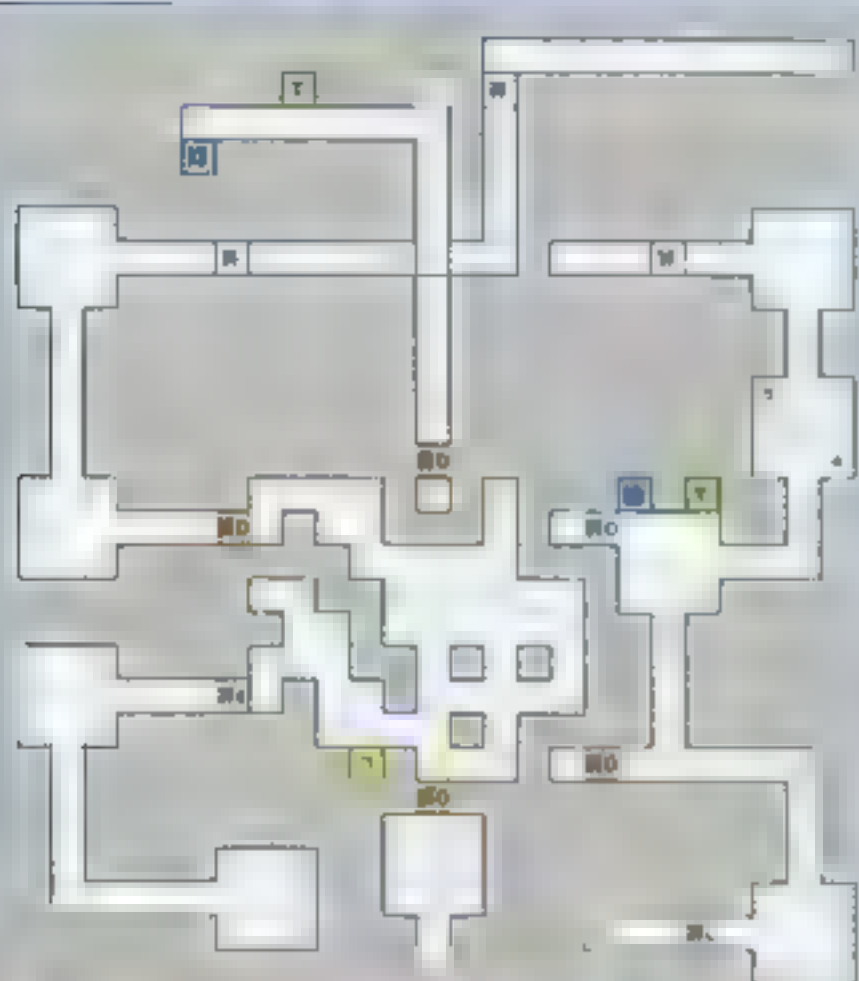
低无效且没有弱点的BOSS 战斗时尽量提高我方能力并降低对方能力。该BOSS会对我方全体使用8种属性的魔法攻击。主人公务必要装备破魔和无效无效的道具。另外灾厄の轮圈有一定几率让我方陷入石化状态。装备石化解放也是必须的。主人公专心防御和回复仲魔的HP。保证安全。另外让两只仲魔负责攻击。第三只专心用技能回复HP和异常状态。

ホロロジウム B6F





ホロロニウム B7F



ホロロニウム B7F隐藏区A

BOSS战 LV80 座头天鼠ムムアレフ

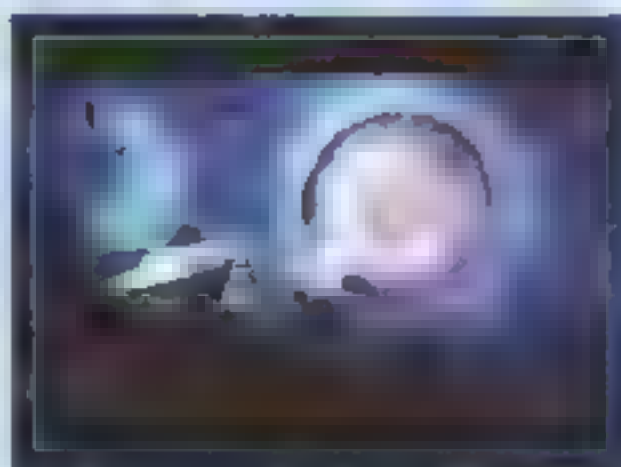
HP高达9000 其耐性根据回合数有3种模式。准备副部件「ボアイズ」可以确认当前攻击是否对其有效。耐性如下：

	物理	銃	火焰	冰结	电击	疾风	重力	咒杀
模式1	反射	反射	弱点				无效	无效
模式2	反射	弱点				反射	无效	无效
模式3				反射	反射	弱点	无效	无效

可以看出绝对安全的魔法攻击为火焰。不过我方还是尽量使用万能攻击为好。进化后的BOSS拥有技能「ムムアレフ」，该技能会指定我方队伍中某一阵营的仲魔集体归还。因此我方理想的编队方式是LAW、NEUTRAL、CHAOS仲魔各一只。降低这类的破坏力。场上仲魔减少时，BOSS则会集中对主人公造成较高伤害。尽量让主人公配备仲魔的「到来の舞踏」迅速补充场上队员。另外要注意我方不能使用反射系的道具和技能。否则会被BOSS用固定技能秒杀。

NEUTRAL路线

从LAW和CHAOS双方夺取所有宇宙卵，利用宇宙卵的巨大能量消灭异空间，人类的未来依然在自己的手中。然而，如果再不停止对地球的践踏，不知何时，异空间又有可能再度出现。



主线任务2 ホロロニウムのエキゾチック物質 (2)

流程

レッドスプライト号

◆获得クレメントベル，在ラボ获得主部件「アンロックD」。

主线任务2 破坏爆弹の材料を入手せよ

流程

アントリア 1F

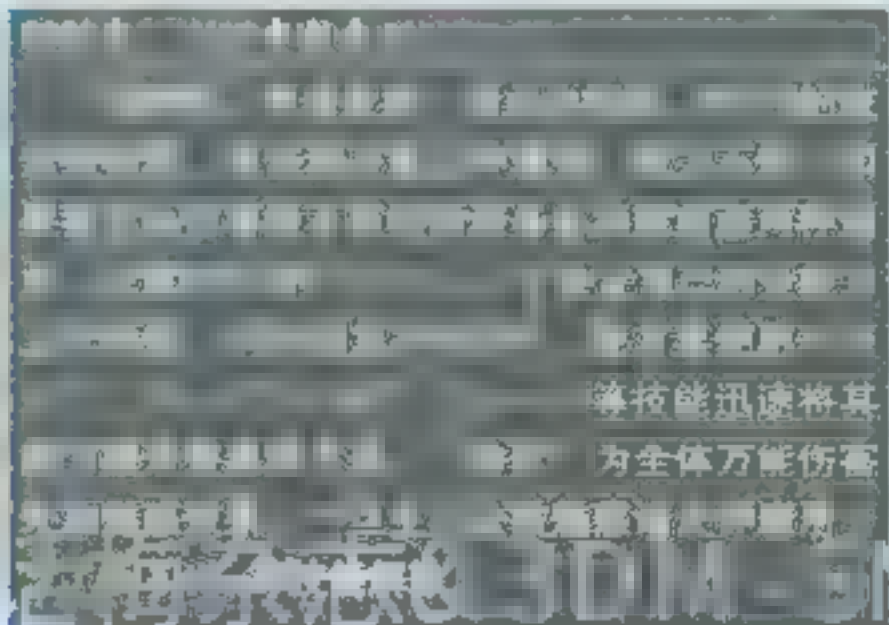
◆穿过之前封印的门，经过黑暗区域到达1F的东端，在房间内发生BOSS战。◆战斗完毕获得「第1の宇宙卵」。

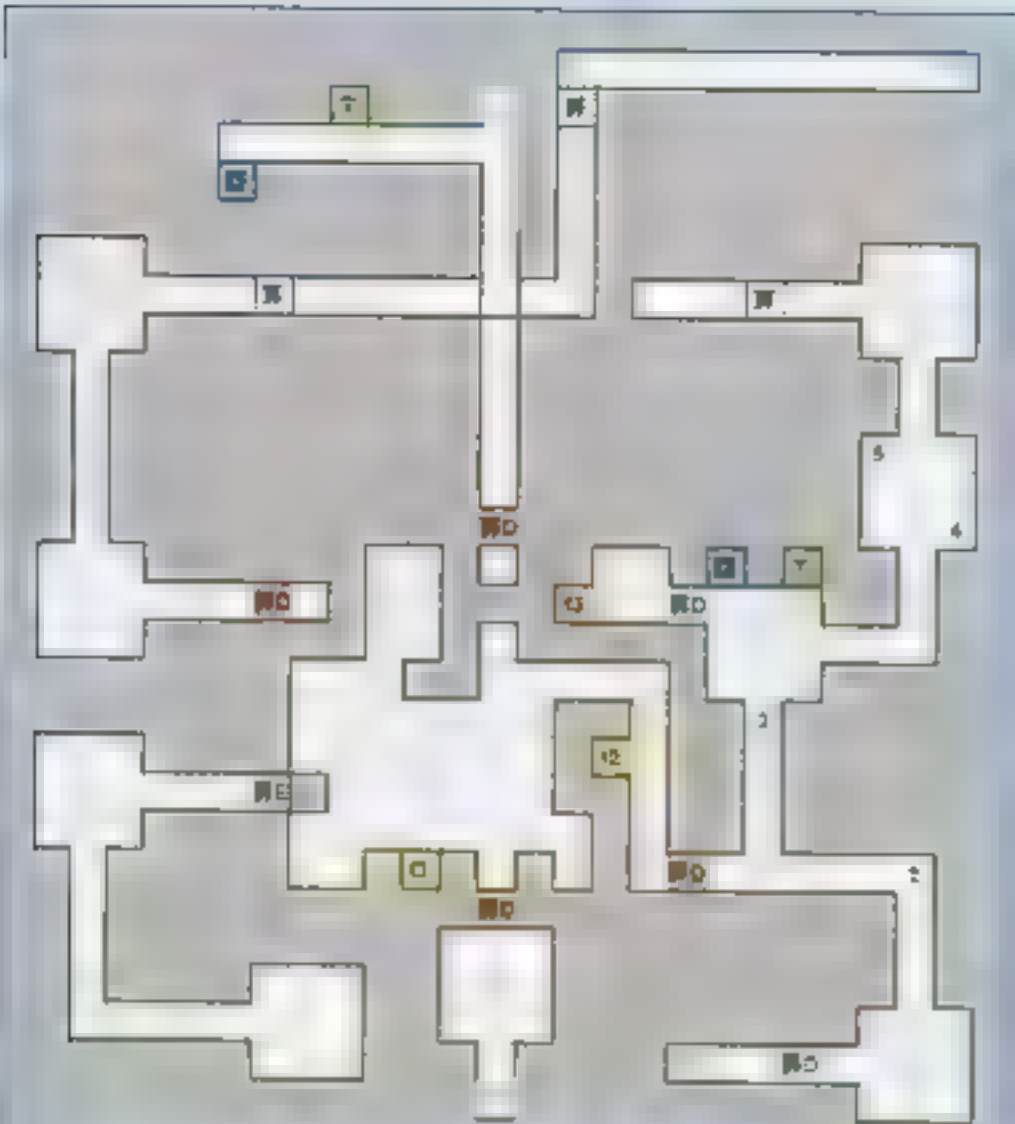
LV54 破坏弹セネテダダダ

HP很低的BOSS，注意物理和枪均对其无效。弱点为冰结和电击。

ポーツ 1F~6F~8F~7F

◆由1F的电梯到5F，换乘左边的电梯到6F。◆打开6F电梯右侧的门，乘坐走廊尽头的电梯到达8F。◆由8F的电梯出来后，向下走到走廊中部，搜索右侧的墙壁发现隐藏门。◆由隐藏门内部尽头（地图东北角）的楼梯到达7F。◆打开隐藏门发生BOSS战。◆胜利后获得「第2の宇宙卵」和「4号舰の核弾头」。

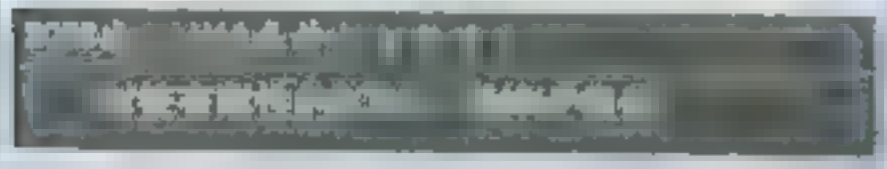




ホロロジウム 87F隐藏区B

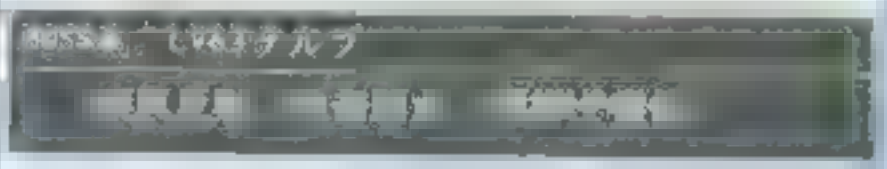
カリーナ 1F~2F隐藏区B~1F~2F隐藏区B

◆由1F正面的楼梯到达2F。◆将2F的管制ポイント切换到状态B。◆返回1F，由南侧的↑3到达2F。◆一直走到两个管制ポイント右侧的正方形房间（地图的中部偏右下），发生BOSS战。◆获得“第3の宇宙卵”。



デルファイナス 1F

◆由1F的隐藏门进入，操作两次按钮后乘坐电梯到达9F。◆与9F隐藏门后发生BOSS战。◆战斗胜利后获得“第4の宇宙卵”。◆返回レッドスブライト号。

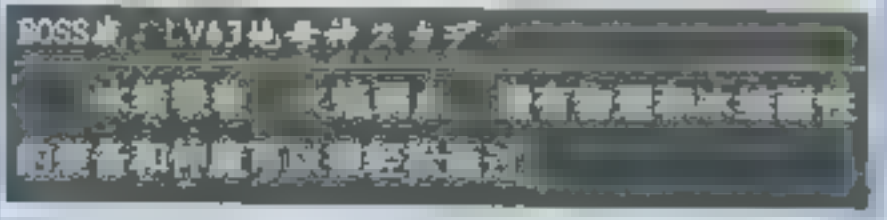


主线任务3 ホロロジウムのエキゾチック物質 (3)

流程

ホロロジウム 1F

◆在E1发生BOSS战。◆BOSS战完毕后获得“御先の勾玉”，到ラボ可以开发出主部件“ゲートサーチD”。

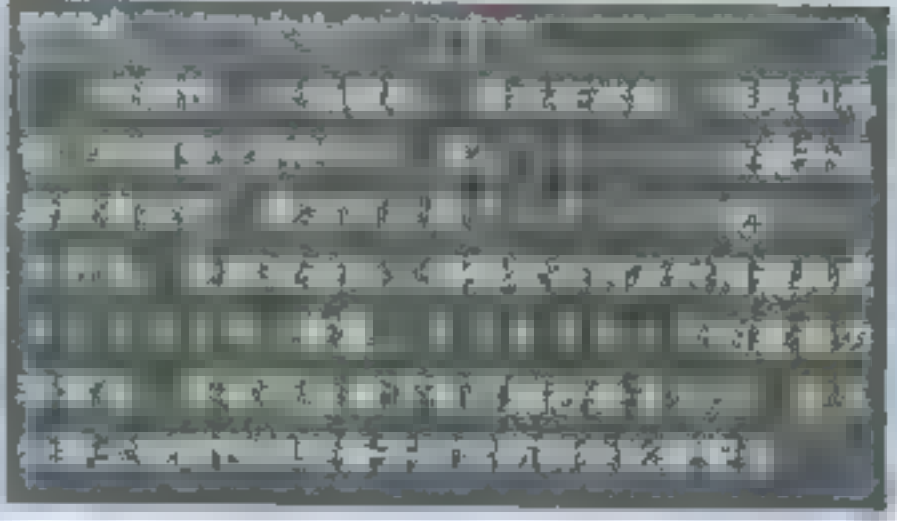


ホロロジウム 1F~B4F

最短路线：1F (Ev2) →B2F (Ev3) →B4F (Ev4) →B3F (↑3) →B2F (↑5) →B1F (↓6) →B2F (↓7) →B3F (↓8) →B4F (↑) →满月时到6→8 (↓9)。

ホロロジウム B5F

◆在E1发生BOSS战。◆由↓11到达B6F。

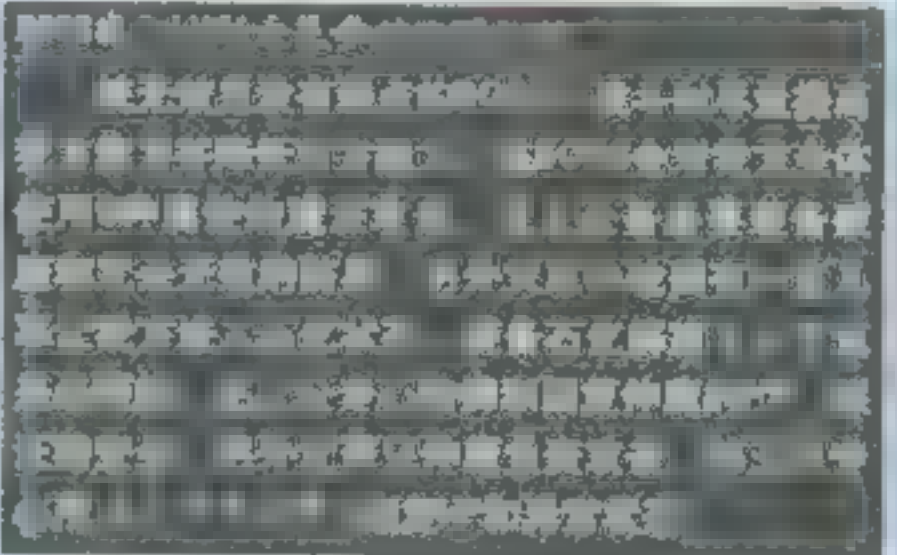


ホロロジウム B6F~B8F

最短路线：B6F (E1开关) →B6F (↓12) →B7F (E1开关) →B7F (由管制ポイント到达B7F隐藏区A) →B7F (E3开关) →B7F (由管制ポイント到达B7F通常) →B7F (↑12) →B6F (↓13) →B7F (E2开关) →B7F (↓14) →B8F (↓15)

ホロロジウム B9F

◆在E2发生最终BOSS二连战。◆BOSS战完后获得“EX物质：Hor”。◆NEUTRAL路线结局。



BOSS战：LV80 重力フィールド

	物理	炎	氷	雷	風	毒	光
属性1	反射	反射	弱点	-	-	-	无效
属性2	反射	弱点	-	-	反射	无效	无效
属性3	-	-	反射	反射	弱点	无效	无效

中其一部分的仲魔集体归还。因此我方队伍的总战斗力也大幅提升。因此我方队伍的总战斗力也大幅提升。因此我方队伍的总战斗力也大幅提升。

通关以后并存档就可以接着玩二周目，根据玩家当前打通的路线不同，通关存档上会显示不同颜色的光点，LAW路线为蓝色、NEUTRAL路线为白色、CHAOS路线为棕红色。二周目游戏自然有不少优待了，详细如下。

1. 恶魔合体不受等级限制。已经登录到恶魔全书中的恶魔只要消费一定的金钱便可召唤，不过利用密码方式召唤的恶魔依然不得超过主人公的等级。
2. 最初便可携带12只仲魔。
3. 追加レノドカ・ヘット（不遇敌）、フロストアイコン（主人公在地图上的图标变为雪人）、手札は七枚（允许玩家无视COST装备7个副部件）、新女神转生（假）四种副部件。
4. 追加强力首饰ゴードリング（全能力+10）、ガイアリング（物理·銃反射）、ソロモノリング（火·炎·冰·结·电·雷、疾风反射、破魔、咒杀无效），素材分别为“饰性ホロライト×3、血赤のゴルネット×2、鬼神の雷槌片×4”，“饰性ホロライト×3、死神の粘土板×4、秘紫の象牙×4”，“饰性ホロライト×3、邪神のブドウ石×4、邪神の邪骨×3”。
5. 追加EX任务“謎の装置”（在アントリア1F，可反复挑战，是练级的最佳地点）“太母の墓碑铭”、“伪神の幽閉”。
6. 继承上一周目的金钱、装备、道具、forma、恶魔全书、解禁的恶魔合体、战绩统计。

练级

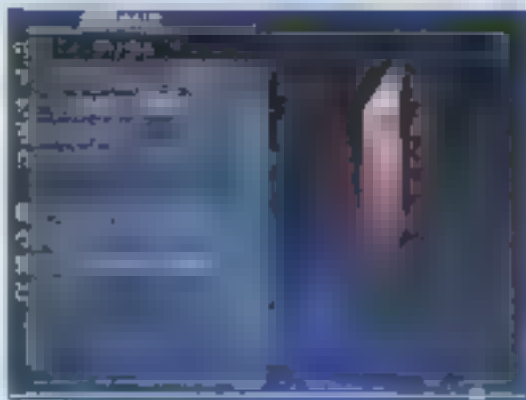
◀◀◀

一周目练级可以到最终迷宫用系数致毁灭恶魔人トラノヘノタ战斗，每次能获得10万以上经验。进入二周目后，可以到アントリア1F挑战EX任务“謎の装置”，大约只要2个小时左右就能升到99级。

隐藏BOSS

◀◀◀

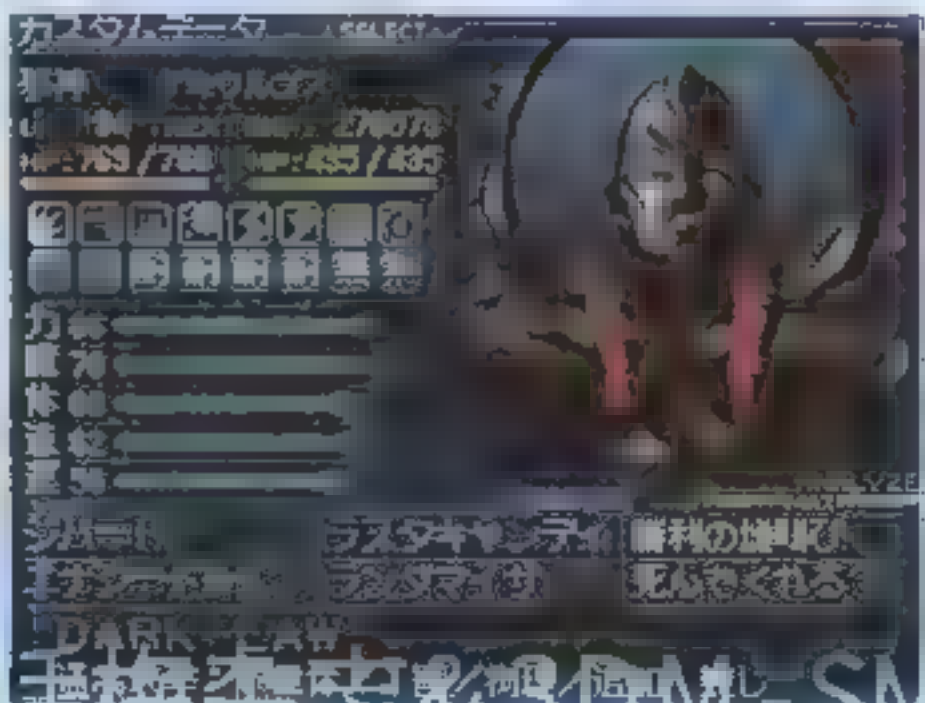
在游戏的二周目中，当流程发展到一定阶段就能攻略本作的两个隐藏BOSS——威灵アリラト和邪神デミウルゴス了，打倒他们可以分别解禁对应的仲魔合体。BOSS（尤其是后者）的魔法攻击力不俗，建议玩家在二周目游戏时选择魔型的成长方式（初始的8个问题按照“1、1、1、1、3、1”的顺序选择）。这两个BOSS都在天鹅座（ゲルース），要挑战他们必须先得到DEMON CA级的主部件“アンロックE”，该部件的稀有forma“丰穰の角”在ゲルース的1F获得，拿到多forma后回到母親的研究室即可开发出对应的主部件。



威灵アリラト

挑战该BOSS需要：◆先在ゲルース1F隐藏区A的E5与机动班クルー对话，领取EX任务“太母の墓碑铭”。◆从B1F下到B3F。◆再从B3F的楼梯向上到达1F的E15，进入房间后即可与BOSS交战。◆战斗胜利后威灵アリラト合体解禁。

该BOSS实力并不强，物理耐性、銃无效，没有弱点，我方首先要整合一只拥有强力方能魔的队友，由于已经是二周目，玩家的仲魔应该会有很强的辅助、回复魔法，在攻略该BOSS的同时也为之后的邪神デミウルゴス战做准备。BOSS初期只会使用普通物理攻击，可利用这段时间积累我方队友的辅助效果，有不错的活路，我方队友的攻击都可以省去，BOSS受到攻击后便会以高伤害的全体方能攻击，主人公在使用道具时有优先权，只要有宝轮玉在手便可确保队伍的安全，如果队伍的平均等级不高，在对方发动攻击的瞬间集合集体防御，在对方发动攻击的瞬间集合攻击即可。



邪神デミウルゴス

完成EX任务『太母の墓葬送』后『大天使』より金询问玩家是否帮助解放唯一神（どうが）。神の开放に手を貸して頂けませんか？选择『はい』后可领取EX任务『伪神の曲闭』。不小心选择『いいえ』拒绝掉也没有关系。再次进入房间后可重新选择。

领取该任务后，按照以下路线可找到BOSS。

- ◆从1F隐藏区A一直向下到达B3F。
- ◆在B3F的E1将地图切换为隐藏区A。
- ◆由B3F隐藏区A的E2处打开隐藏门，接着到达E3。
- ◆将地图切换为隐藏区B。
- ◆上到B2F后再度利用各传送点重复一周路线。
- ◆返回B3F隐藏区B，进入E4。
- ◆由B3F隐藏区B到达E5。
- ◆继续由E5到达E6。
- ◆将地图切换为B3F通常。
- ◆上到B2F后再度利用各传送点重复一周路线。
- ◆由隐藏门E7进入电梯到达B4F。
- ◆B4F的E1发生BOSS战。

战斗胜利后邪神デミウルゴス合体解禁。（当玩家属性为LAW，并选择“融合を見届ける”时，初始数值的邪神デミウルゴス会直接加入队伍。）

MOSS, THE LVERMORE

本作最强能力的隐藏BOSS，除第一回舍外，BOSS对物理、魔法、火焰、冰结、电击、飓风这六种属性的攻击完全克制。当然破魔和克杀这两项依然是惯例对BOSS无效。其主力技能威力惊人。如果主人公走的是力型成长路线，即使到80级也有被一击秒杀的危险。这就是推荐各位选择魔型成长的原因。

事前准备工作：平均等级80以上的魔物
队伍：主人公的魔法6级以上
所有战斗登场仲魔
用御魂三次：强化三次
推荐魔物：

破坏神、魔人等攻击力超过50的高级仲魔。包括主人公在内，全员都要有可观的万能攻击魔法。仲魔可以召唤、驯服、培养、合体、进化。

主人公装备了龙具后，可以发动LAW限定魔法「混沌」CHAOS限定魔法「时间-ティア-」均可。3.仲魔拥有ランタナ等万全油辅助魔法，如果之前的仲魔万能魔法包含的话，可省却不少麻烦。大量的宝玉轮和生玉，主人公装备防止石化的石化解除首饰。

战斗：做好以上准备工作后，实际上的战斗过程就没有什么技巧可言了。只需要注意提升我方全员状态的技能效果。BOSS施放3次瞬可。累积到第4次时会被BOSS用元素弹打消。BOSS会使用龙息回复1000左右的HP。如果我方攻击输出不够用，无法将其能力不断降到最低，引诱BOSS用元素弹打消，可消耗其回血的机会。

悪魔合体解禁

本作赫赫总总能作成将近300种仲魔，其中有部分需要通过完成固定的任务（主线任务 EX任务 或装备特殊部件才能“解锁”，还有部分需要在迷宮中用索敌机能刷出对应恶魔并将其打败。

共有42个EX任务供玩家挑战。部分任务关系着特定恶魔的合体解禁以及珍稀装备的获得，下面就列出这些重要任务的攻略方法，祝愿玩家能早日完成自己的恶魔全书。

妖精ローレライ

解法方法：完成EX任务「ブルージョイント号奪還作戦」

◆剧情发展到ボーチターズ以后，进入アシトリア1F层穿过第一扇门，正面与机动组クルー对话领取任务「ブルージョット号夺还作战」，◆到地图的右下角的大房间与LV31妖精ローレイ战斗并获得胜利。

魔人デビット

解锁方法: 完成EX任务“脱出作战”

攻略：◆剧情发展到ボーチイーズ的阳动作以后，◆到ボーチイーズ1F的左下角探索出隐藏门。◆之后选择右。左。真。右可成功逃离，但即使选择失败也没关系。◆与LV22魔人ガイモ战斗并获得胜利。

1999

以下列出的魔人集合体除マザード以外均遵循该原则。

魔人マタドール

■ 解法方法：在カーナ用エネミーサーチA搜索
到敵人マタドール并战胜

■ 人アリス

解答方法 完成EX任务

攻略：◆到达フォルナクス。在1F的左侧楼梯到达B1F。◆找到魔人アリス与之对话，领取任务。◆在月龄一周以内抓到兔子。◆与魔人アリス

吾梅来志&3DM+SM

魔人ホワイトライダー

解法方法：在アルファベットの用エを二つ一
つA検索到度人ホワイトライダ一併戦勝

魔人レッドライダー

■ 構築方法: 在エリダスス用エネミーサーチA捜索到魔人レッドライダー并能胜

種人ブラックライダー

■ 解説方法: 在フオルナクス用エネミーサーチA
捜索到魔人ブラッドライダー并破防

魔人ペイルライダー

■ 解決方法 在グループ用エネミーサーチA搜索
到魔人ベイルライダー并战胜。

魔人トランペッター

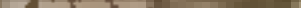
■ 解決方法: 在ホロロジウム用エネルギーサーチA
搜索到魔人トランベクター并战胜

魔人マザーハーロット

解法方法：完成EX任务“王なる者の龙退治”

完成圣战前夜 (1) 圣战前夜 (2) 圣战前夜 (3) 三个任务后，保持主人公为 LAW 属性与圣战前夜 (3) 处的两大天使对话。◆ 与门内的 LV83 魔人 マザー・ロザリオ 战斗并获得胜利。◆ 请注意，魔人 マザー・ロザリオ 与其他魔人不同，只有通过特殊合体才能获得。而她的合成素材是ホムズ・ライダ、ドゥラ・ライダ、ブル・ライダ、メル・ライダ四个魔人。因此玩家想作成她的话必须先集齐上述四个魔人。

附“圣战前夜 (1)”、“圣战前夜 (2)”、“圣战前夜 (3)”等东照

[illegible]

网络，在/后台内将其击破。

保持队伍平均等级在45以下打倒他们。

大天使カズフェル

解锁方法：完成EX任务『圣域前夜（1）』

收賄：見上文。

大天使ハニエル

解禁方法: 完成EX任务“圣域前夜 (2)”

注釋：見上文。

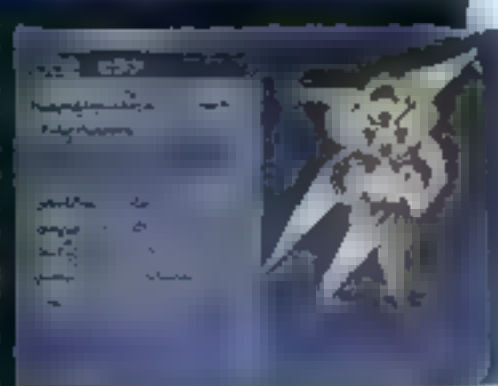
大天使マンセマツト

■ 解法方法: 最终迷宫进入CHAOS路线并打倒BOSS大天使マンセマツト

大天使セラフ&魔王マーラ (同時)

■ 解決方法 ■ 完成EX
任務でマミラ様のご依頼
「成」成「魔の幻影」

最终迷案揭



入CHAOS路线。◆在グル
ニ・15的除暴区与天下

角房间内的グレシメル对话。◆前往グルース深处

鬼神ゾウチョウテン

训练方法: 完成区任务 7 节 2 次训练 (1)

取略。到达エリダヌス后，与3F左侧的鬼神
ウチヨウチン战斗并获胜。我方仲魔不得携带任何
回复、辅助类魔法。

鬼神コウモクテン

解法方法: 完成EX任务“荒ぶる试炼 (2)”

攻略：获得主部件「グレートサーチC」后，与エオロス、新左侧的鬼神「ウモクダ」战斗并获胜，我方无法使用任何魔法与技能。

鬼神ジコクテン

照会方法 完成EX任务 覚える試験 (3)

攻略：获得主部件“アンロックC”后，与エリダス3F左侧的鬼神ジコクテン战斗并获胜。我方钟座任何一只HP不得超过300。

鬼神ビシャモンテン

解法方法: 完成EX任务「驚るる試験」(4)

策略：保持主人公的属性为CHAOS，与土匪头子梅尔曼决斗并获胜。

9 2 2 4 2 2 2 2

「運命の助力」攻略：获得主部件ゲートサー
チC、到ボリダス天 4F找到メルマ、与神剣イグド
ラジル战斗并获胜。

● 攻略 ● ◆到达エリダヌス后，在2F与アムノウズ领取任务。◆到达フォルナリス后，从1F左下方的アムノウズトクマ处获得灵代神镜。◆返回エリダヌス，在2F中部用家藏探查到秘神オウゴン。使用灵代神镜后让其显出真身。

解锁方法 见前文“隐藏BOSS”部分。

【取組】利用防性カリアイト×1、珍珠の竹管
（珍珠タダ掉落）×3、秘紫の竹土（秘神カン
タダ掉落）×2在母親的研究室做出アイスベスト
将该装备交给オリーナB1F的ジャックフロスト

攻略 ◆获得主部件ゲートサーチ后，在オリーナ4F的右下房间领取任务。◆前往ボーマンズ1F，在宫殿的入口前用エネミーサーチ搜索到恶魔并对话。◆前往アクトリア 32F的BOSS房间与恶魔对话。◆回到アクトリア 1F入口附近，用エネミーサーチ搜索出幻魔クローグ・リゼ。◆返回初始领取任务的地点，并进入左侧的房间。

解法方法：全区域用エネミーサーチC搜索到死神モト并战胜。

解法方法：见前文“隐藏BOSS”部分。

除特殊合体、种族变化、特定解禁才能做成的恶魔外，本作中还有部分仲魔只有通过恶魔全书中输入密码才能获得，列举如下。

[illegible]

除了以上密码限定恶魔外，不少制作人的名字转换为罗马拼音也可以召唤出仲魔。虽然这些仲魔可以通过普通合体得到，不过技能构成上略有差别。比如输入金子一马的罗马拼音“KAZUMAKANeko”，便可以召唤出拥有“レバドメシアライザ”、招来の狼狽、不屈の斗志、胜利の雄叫び、牙の隠棘”的破坏神レヴァ。有兴趣的玩家可以将通关画面的STAFF人员名单截图并尝试。



研究中心

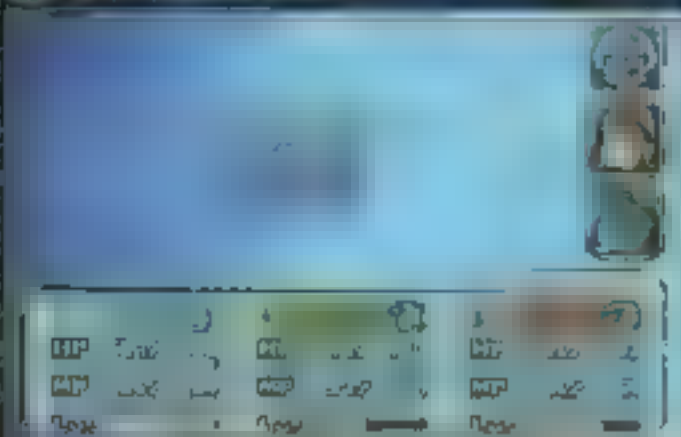
虽然本作在打击感和操作方面还有所欠缺，不过通关后还是有不少追加内容是值得我们继续将游戏进行下去的。新世界的冒险以及众多通往异世界的门都是玩家对自我的挑战。不过通关后追加的BOSS挑战难度都非常高，以NPC的AI恐怕能到满级都很难度克BOSS。因此联机进行战斗就十分有必要了。

文 阿鲁 美编 J.L.X

如何联机

在オアシス城的研究所（ラボ）里，与记录点右边的人对话，选择マルチプレイ开始并记录后就可以进行联机的选择了。他の世界の人を为建立主机，他の世界の人をたずねる为寻找别人的队伍。选择好之后绿色的地面会发出白光，之后就可以和朋友一起进行游戏了。除了可以

挑战流程中的各个BOSS，与左上方的研究员对话后还可以挑战流程中的各个BOSS。与左下角的女性对话后则可以和朋友交换道具。需要注意的是选择联机后NPC同伴自动离开队伍，联机过后再进行单人游戏时记得先把NPC同伴重新编入队伍。



魔法一览

ドラゴン

魔法名	效果	消費MP	対象	习得等级
フレイム	炎属性物理攻击	8	单体	初期
フレアノート	炎属性物理攻击	10	单体	5
ウィンド	风属性物理攻击	12	单体	9
ウォーター	水属性物理攻击	12	单体	3
コア	使用范围内的敌人气绝	12	自身周围	7
ドラゴン	对龙系敌人有特效的炎属性物理攻击	16	单体	20
グランド	炎属性物理攻击（麻痹）	10	单体	24
フレアノート	炎属性物理攻击（物理攻击力降低）	12	单体	28
ウィンド	风属性物理攻击（魔法攻击力降低）	14	单体	32
ウォーター	水属性物理攻击（毒眠）	14	单体	36
ドラゴン	对龙系敌人有特效的炎属性物理攻击	20	单体	40
グランド	炎属性物理攻击（麻痹）	15	单体	44
フレアノート	炎属性物理攻击（物理攻击力降低）	15	单体	48
ウィンド	风属性物理攻击（魔法攻击力降低）	18	单体	52
ウォーター	水属性物理攻击（毒眠）	18	单体	56
ドラゴン	对龙系敌人有特效的炎属性物理攻击	24	单体	62

ミハタウロス

魔法名	效果	消費MP	対象	习得等级
ヒール	HP小回復	7	我方全员	初期
キエア	状态异常回復 毒・麻痺	6	我方全员	4
リバイブ	圣属性魔法攻击 气絶	4	单体	8
リエネレ	队伍成员的MP缓慢回复	12	单体	14
ヒラ	HP中回復	4	我方全员	19
リバイラ	圣属性魔法攻击 气絶	16	单体	24
キエアオール	全状态异常回復	6	我方全员	28
リエネラ	队伍成员的MP缓慢回复	12	我方全员	33
リタ	战斗不能自动回復	72	自己	36
ハイラス	圣属性魔法攻击 气絶	20	单体	42
ヒール	HP全回復	64	我方全员	45
リエネラス	队伍成员的MP缓慢回復	12	我方全员	53

フェニックス

魔法名	效果	消費MP	対象	习得等级
フレイム	炎属性魔法攻击	12	范围	初期
ウェット	风属性魔法攻击	14	范围	4
ウォーター	水属性魔法攻击	14	范围	8
サンダー	土属性魔法攻击	16	范围	12
リエネレ	队伍成员MP缓慢回復	12	我方全员	15
フルス	对魔法生物有特效的无属性魔法攻击	20	单体	17
フレイラ	炎属性魔法攻击	14	范围	19
ウェダ	风属性魔法攻击	16	范围	23
ウォーター	水属性魔法攻击	16	范围	27
サンダ	土属性魔法攻击	18	范围	31
フルト	对魔法生物有特效的无属性魔法攻击	24	单体	34
フレイリス	炎属性魔法攻击	16	范围	38
リエネラ	队伍成员MP缓慢回復	12	我方全员	41
ウェダス	风属性魔法攻击	20	范围	42
ウォーター	水属性魔法攻击	20	范围	46
サンダス	土属性魔法攻击	22	范围	50
フルリス	队伍成员MP缓慢回復	12	我方全员	55
フルサラス	对魔法生物有特效的无属性魔法攻击	28	单体	63

アビル

魔法名	效果	消費MP	対象	习得等级
睡眠ダマ	催眠魔法 睡眠	8	范围	初期
サロシ	普通攻击时吸收MP	14	我方全员	初期
昇降ワナ	放置麻痹陷阱 麻痹	8	定点	11
ダー	暗属性魔法攻击 (低几率即死)	12	单体	18
チキクラ	使用魔法后的等待时间缩短	24	我方全员	22
と 睡眠ダマ	催眠魔法 睡眠 毒	10	范围	27
ゾリどくワナ	放置麻痹陷阱 麻痹 毒	10	定点	30
ダソラ	暗属性魔法攻击 (低几率即死)	15	单体	36
チキクラチ	使用魔法后的等待时间缩短	24	我方全员	41
ばんきゆしゆら	普通攻击时吸收HP和MP	16	我方全员	46
ダソラス	暗属性魔法攻击 (低几率即死)	18	单体	52
チキクラナス	使用魔法后的等待时间缩短	24	我方全员	60

メカロボ

魔法名	效果	消費MP	対象	习得等级
バレット	抵挡60点伤害	10	我方全员	初期
デフエイル	物理防御力降低	12	单体	初期
ブレイス	物理伤害威力上升	10	我方全员	9
マゼンブ	魔法伤害威力上升	12	我方全员	11
エレキ	对机械系有特效的风属性魔法攻击 麻痹	15	单体	15
ウェイク	物理攻击力降低	14	单体	19
バレット	抵挡120点伤害	14	我方全员	21
デフエイル	物理防御力降低	12	单体	25
ブレイサ	物理伤害威力倍增	10	我方全员	29
マゼンブ	魔法伤害威力倍增	12	我方全员	33
エレキ	对机械系有特效的风属性魔法攻击 麻痹	18	单体	37
ウェイク	物理攻击力降低	14	单体	42
バレット	抵挡240点伤害	16	我方全员	46
ブレイサ	物理伤害威力提高50%	10	我方全员	49
デフエイル	物理防御力降低30%	2	单体	52
マゼンブ	魔法伤害威力提高150%	12	我方全员	54
ウェイク	物理攻击力降低30%	4	单体	60
エレキ	对机械系有特效的风属性魔法攻击 (麻痹)	20	单体	65

ベラクレスカブト

魔法名	效果	消費MP	対象	习得等级
ガード	低几率发动自动防御效果	8	我方全员	初期
ササルト	将对手弹飞的物理攻击	8	单体	初期
スーイ	防御时将受到的伤害一部分反弹给敌人	12	我方全员	11
スライダ	无视物理防御的一次攻击	15	单体	14
リガ	队伍成员的MP缓慢回復	12	我方全员	17
ガード	中几率发动自动防御效果	10	我方全员	20
ササルト	将对手弹飞的物理攻击	8	单体	24
スーイ	防御时将受到的伤害一部分反弹给敌人	14	我方全员	28
ササ	承受同伴一半的伤害	20	自己	33
スライダ	无视物理防御的一次攻击	18	单体	36
リガラ	队伍成员的MP缓慢回復	12	我方全员	39
ササルト	将对手弹飞的物理攻击	12	单体	43
ガード	高几率自动防御	12	我方全员	46
スーイ	防御时将受到的伤害一部分反弹给敌人	16	我方全员	51
スライダ	无视物理防御的一次攻击	20	单体	60

※括号里为附加异常状态

读取通关存档后就可以前往由光之卵制造出来的新世界进行冒险了。这里怪物的平均等级比之前的异世界又高出不少。并且这个迷宫没有终点。流程也比较长。中途一共会遇到三个BOSS。迷宫必须一口气打通才算完成。中途离开后BOSS会全部重置。这里建议将影子^①ノタウロス练到36级学会魔法リターン后再来挑战。有了自动复活的保障后攻略迷宫的难度会降低不少。在原生草原4有合成书4。火山1有异界のカギ。青。注意回收。

第一场BOSS战



在火山入口遭遇第一个BOSS。这是一只巨大的森林蛇。头部普通攻击附带眩晕效果。

尾部甩击可以把人击倒并且附加减速效果。而且这个BOSS的弱点位置并不在背后。因此攻击时尽量站在它的侧面避免被攻击到。蛇在攻击一段时间后会进入防御状态。此时物理攻击对它造成的伤害会很弱。并且每过几秒还会自动回复350左右的HP。因此要不惜使用魔法攻击来削减BOSS回复的HP。这个BOSS战斗难度不高。只是需要耐心地慢慢打。

第二场BOSS战

在火口遭遇的第二个BOSS是流程中异世界里幻想魔兽的加强版。除了攻击力有所提升以外。各种攻击方式没有多大的变化。只是追加了催眠攻击。在释放催眠气体时尽量远离BOSS。释放催眠气体后BOSS会紧接着使用威力很大的爆炸攻击。如果被催眠后再受到此攻击的话。HP低于800很容易被秒杀掉。因此一定要利用好复活魔法リターン。BOSS的魔法攻击只能进行防御。不过考虑到这个BOSS大部分招式都是物理攻击。建议战前给自己带上各种物理防御类辅助魔法。这样可以减轻回复的压力。

第三场BOSS战

非常厉害的龙型敌人。这个BOSS的火魔法攻击力相当强力。一定要把火属性的抗性提高后再来挑战。不然一个范围火魔法就全灭了。普通攻击的威力不算高。在没有抗性时火魔法和火焰拳的伤害为999。此外这个BOSS还会使用催眠魔法和弱化魔法。并且HP非常多。防御力也相当高。普通攻击几乎不能对其造成有效伤害。推荐装备对龙系有特效的装备以及这类型技能来对付它。此战没有任何讨巧的方法。只有靠熟练的操作。不屈的意志以及默契的配合才能取得最终的胜利。

BOSS挑战

既然是BOSS挑战。那么门后面的怪物实力自然是相当强悍。五颗星以上的BOSS建议通关之后和朋友组队进行挑战。不然你就会被脑残的NPC同伴给折磨得发疯。其中有五个门需要五把异界的钥匙才能打开。下面列出五把异界钥匙的所在地以及所有门后BOSS挑战的各项资料 and 所有BOSS难点解析。

异界のカギ・黒	イカニウキオブエリア9区域获得
异界のカギ・赤	异次元の宝殿 奥のA、B、C区域获得
异界のカギ・青	新世界 火山1区域获得
异界のカギ・緑	打倒天空迷宫9区域所有敌人后出现的红色宝箱里获得
异界のカギ・黄	カトリック城 东側4区域获得

名称	难易度	场所	BOSS	EXP	報酬	备注
ハロウ	★	ネオ・プララ城下町 中央广场	ゴモトロボ	210	ゴッドセイバキザラス	
しらしん	★	ネオ・プララ城下町 中央广场	しらしんゴースト	337	デュエルアーマー Cラ、Aア、ブルキ、グート	
花	★★	ネオ・プララ城下町 居住区	フラワーカイ	467	花光劍	
ぶっけい	★★	ネオ・プララ城下町 居住区	トラゴゴースト	716	神龍の大剣 トラゴゴースト	需要道具反永久机关
かざり	★★★	ネオ・プララ城下町 中央广场	カザリゴースト	975	悪魔のキ、アラ、クア、ブル、ウルハスカー	需要道具反永久机关 一定几率获得徽章“月”
冷血	★★★★	ネオ・プララ城下町 庭園	トリゴースト	1600	ウ、ザ、トゴ、罪深き剣 巨大ダイヤモンド	需要道具反永久机关Ⅱ
世界樹	★★★★	ネオ・プララ城下町 庭園	ワールド	1680	黄金の杖	需要道具反永久机关Ⅱ
ムナシ	★★★★★	ネオ・プララ城 西の入り口	ムナシゴースト	3600	ラストエンハイブ ホーロー、ロート	需要道具反永久机关Ⅱ 一定几率获得徽章“悪魔の羽”
墓	★★★★★	ネオ・プララ城下町 庭園	クランナ	1100	クレナカシ	
カトリック城	★★★★★	ネオ・プララ城下町 城下	マモゴースト	1900	マモゴースト	需要道具反永久机关Ⅱ

ウチ勇者	★★★★★	ネオ・ブラル城下町 居住区	ハロウ・キーン	5400	箱「イデ」+「巨大」スル	
传说のウチ	★★★★★	ネオ・ブラル城 メカ・ト研究所	ウチタイクン	6565	あわてん棒 ノミのしんぞう 星の大剣	
恋	★★★★★ ★	ネオ・ブラル城 中国	シニイキエーヒノ ト	4800	全水 悪魔のつづ	
天子	★★★★★ ★	ネオ・ブラル城 东ろうか	ミストウオカ	6630	世界樹の实 炎の剣	
海王	★★★★★ ★★	ネオ・ブラル城下町 中央广场	マ・マンリザト	7400	オリ・ルゴン キュブのか けっ	需要道具异界のカギ・黄
乱天王	★★★★★ ★★	ネオ・ブラル城 エントランス	乱天王デストロイ	6900	「ブラル真鉄」ダークノート	需要道具异界のカギ・黒 一定几率获得徽章“太阳”
战士	★★★★★ ★★★	ネオ・ブラル城下町 居住区	「ザ」トモンク	7420	らびっこのおうえん とつの花びら ヒミツのリング	需要道具异界のカギ・緑
おやこ	★★★★★ ★★★	ネオ・ブラル城下町 町まざれ	おやこハンダ	6800	恩初の火	需要道具异界のカギ・黄
天空迷宮	★★★★★ ★★★	ネオ・ブラル城 ろうや	イン・ヘウ・ハハ	23000	天国チヨウ	需要道具异界のカギ 赤
地獄	★★★★★ ★★★★	ゆか下の大穴 育成室	デストロイ	18000	古代の石 エクスカリ	デストロイ的成长度为100%后出现
究極	★★★★★ ★★★★	ネオ・ブラル城下町 中央广场	アーケイントラゴ	7500	おうかん 黄金のかみと	通关并完成其他所有11的挑战后出现

ウチ

比较简单的挑战BOSS。会使用火和冰的吐息攻击。冰吐息附加眩晕状态。甩尾攻击可以把人击倒。弱点在背后。只要随时保持在背后攻击就比较安全。甩尾时需防御来避免倒地。弱点属性火。

いゆうじん

巨大血翼每次攻击后就会往远处跑一段距离。暗属性的吐息只能攻击到前方扇形范围。可以看准时机躲过。睡眠光线准备时间比较长也可以轻松躲过。只要将队伍的物理防御力提高到一定程度就可以轻松解决这个BOSS。弱点属性火。

花

头上开花的蜥蜴物理防御力比较高。攻击方式比较单调。只有咬击。甩尾和吐水球三种攻击方式。甩尾只能攻击背后的人。全把人击倒。每隔一段时间。头上的花都会变换颜色。它的弱点属性为花颜色的相反属性。因此战前可以把各种属性的魔法都装备上。

ぼうれい

幽灵恶魔的甩尾攻击和喷火攻击都能把人击倒。喷火攻击的威力比较高。可以站在BOSS侧身位或者身后进行躲避。土属性魔法攻击范围比较大应该及时防御。并且这个BOSS会使用增加攻击力的魔法。以最快的速度消灭掉吧。弱点属性光。

いさすけ

坐着筋斗云的家伙。擅长各种单体。范围风属性魔法攻击。还会不时使用气绝和混乱魔法。中混乱后要立即解除异常状态。BOSS的移动速度比较快。不过各种据式的攻击力不算高。注意回复即可。风属性攻击无效化。



冷血

流程中鸟山明机器人的强化版。不过实际上也没强化多少。攻击力依旧很低。冲撞攻击附带击退效果。被全方位连续攻击全部命中后要及时回复。可以考虑用上复活魔法以防万一。

世界樹

首先需要完成世界树这个迷宫。在最深处发生BOSS战。这只鸟只会啄击和脚踢两种攻击方式。脚踢可以把人击退。并且这个BOSS会使用增加攻击和防御的技能。不过由于攻击方式太单一并且攻击力又不高。因此对付起来还是

传说のウンチ

流程分支任务里巨大大便王的强化版。普通攻击附带眩晕和倒地效果。范围攻击附带麻痹或毒效果。并且这个BOSS有时候会不停使用可以将人击倒的普通攻击。一旦被击倒后可能会被连续攻击五六次。十分危险。因此对付这个BOSS的要点便是尽量不要被它的普通攻击直接命中。弱点属性水。



からくり城

同样需要先通过一个迷宫才能与BOSS对战。这个迷宫里的敌人以机械系为主。难度不算大并且经验值很高。可以考虑在这里练级。一开始我们处于からくり城南侧。一直前进来到省车の部屋开启右边的机关将时钟调整为3点钟方向。然后返回进入からくり城东侧。在东侧4区域可以拿到异界のオギ。黄。注意回收。机械人BOSS大多是物理攻击。只要注意提升自己的防御力即可。部分攻击会附加减速和倒地效果。在进攻时需要注意。弱点属性水。

ウンチ男

大便勇者大部分招式都是物理攻击。只要注意不站在它的正前方就会比较安全。打掉它一半的HP后它会使用增加物理防御的魔法。此时可以考虑以魔法攻击为主。BOSS会使用360度旋转激光附加减速效果。不过旋转的速度不算快。可以靠近BOSS绕圈躲过。它的弱点属性是水。



恋

流程中恶魔丘比特的强化版。除了各项能力有所提高之外。还增加了死亡之前这项新招式。被命中后有很大几率即死。因此战斗时要随时保持自己有复活的状态。中混乱状态后要马上解除异常状态。爆炸之箭的攻击力比之前提高了不少。尽量不要被击中。弱点属性光。

天子

坐着战斗云的家伙的强化版。移动速度也是非常快。并且攻击招式附带各种异常属性。战前除了要佩戴全异常状态防御的饰品以及徽章外。还需要装备上魔法キミズオール以便随时解除异常状态。弱点属性水。



海王

海王的移动和攻击速度都比较慢。勾拳有一定几率可以把人击退。潜地后会连续进行三次撞击。此时防御可以避免被撞倒。潜地后的海王依旧是可以攻击的。可以远距离使用魔法进行攻击。海王的技能攻击都是对正前方的敌人造成伤害。只要随时保持在它的侧面和背后。

吉梅杂志 & 3DM SM-V

乱入上

流程中四天王合体的强化版。招式方面没有新的变化。只是攻击、防御和HP比之前高了不少。可以按照之前的打法来对付。

战士

以物理攻击为主的BOSS。攻击力较高。大部分攻击的追踪度较高并且附加倒地或眩晕效果。喷火攻击的伤害很高而且躲避起来比较困难。可以考虑将火属性抗性提高后再来挑战。没有明确的弱点属性。



绝望

如同名称一般让人绝望的一个BOSS。建议将风属性抗性提高后再来挑战。普通攻击为前方180度范围。几乎无法进行躲避。只有靠抗性和防御力来硬撑。连续攻击附加倒地属性。只要被第一击命中并倒地之后的攻击就躲不开了。并且此招还附带吸血效果。因此最好装备上 スサノヲ 这类魔法。并随时保持自己身上有自动防御的魔法。闪电魔法附带眩晕属性且无法躲避。战前可以将抗眩晕的饰品和徽章装备上。当HP剩下1/3时。BOSS会追加前方范围几乎99%伤害的招式以及自身范围雷电攻击。前者可以远离BOSS或者看准时机进行躲避。躲避不及基本就是被秒杀的命运。后者会附加异常状态并大幅弱化角色的物理和魔法攻击力。被弱化后的角色几乎无法对BOSS造成伤害。此时只能靠使用魔法 スサノヲ 后防御住BOSS的秒杀技能来将伤害反弹给BOSS。不过这种做法的危险性很高。使用复活魔法复活后的角色HP并不是全满状态。如果抗性和防御力不够高很有可能复活后马上被BOSS秒杀掉。对付这个BOSS除了要提高等级以及武器和装备的能力外。更重要的是要掌握好它的各种攻击方式。尤其是在最后时刻。一个不小心就会导致全盘皆输。

おやこ

熊猫父子移动速度比较快。并且还会使用增加攻击力和回复HP的魔法。相当难缠。喷水攻击的范围是正前方。攻击距离比较远。不过准备时间较长。看到准备动作后立即往远处跑就可以躲过攻击。自身周围的旋风三连击和屁股攻击分别附带倒地和麻痹效果。不过这两招攻击范围都不大。保持中距离就可以避免伤害。

天空迷宫

这里需要先通过一个迷宫后才能挑战BOSS。在天空迷宫将所有敌人消灭后可以拿到异界のオメガ。迷宫最深处的BOSS是流程中城堡深处的大虫强化版。攻击方式和之前没有变化。只是各项能力提高得比较多。按照之前的方法应付即可。弱点属性火。



究极

如果之前的绝望已经让大家觉得非常绝望的话。那么这个门后面的BOSS会让你更加地绝望。这是新世界里最后一个BOSS的超级强化版。普通攻击的攻击力高并且附带吸血效果。魔法 ドラゴラスソード 的威力相当高且无法躲避。就算防御住也会造成很高的伤害。因此要随时给团队使用防御时反弹伤害的魔法 スサノヲ 。BOSS的魔法 スサノヲ 会附带混乱、睡眠和中毒的效果。中毒后会不断损失MP。因此一定要第一时间解除异常状态。要是MP被吸干了基本就失去战斗力了。BOSS的防御力高得离谱。就算用对龙系敌人有特效的武器和魔法来攻击效果也不理想。因此对付这个BOSS最主要的方法依然是靠反弹伤害。BOSS会对玩家使用弱化魔法。中了该魔法后防御力会大幅下降。此时如果敌人使用 ドラゴラスソード 并及时防御住可以反弹2000以上的伤害。当BOSS的HP剩下1/3时。会给自己使用增加攻击力的魔法。此时普通攻击变成了最大的威胁。如何及时躲过它的普通攻击是制胜的关键。此时反弹BOSS的伤害可以给它造成更大的伤害。不过此时的BOSS攻击力相当变态。一不小心就会被直接秒杀。因此想要打败这个BOSS除了要有足够的实力。运气也是相当重要的。

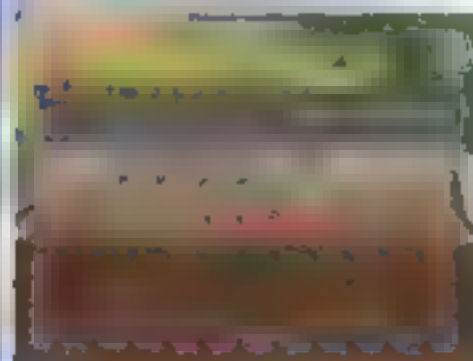


本作的通关要素还是非常多的，在上辑的最速攻略中只是为大家提了个大概（众编：拖出去打，这么不厚道），这次就由小生来一一道明。另外，本作的某些隐藏要素需要通过联机或连接任天堂Wi-Fi网络才能开启，想要完整体验本作乐趣的玩家要先“物色”好身边的同好和准备好网络环境哦！

隐藏要素详解

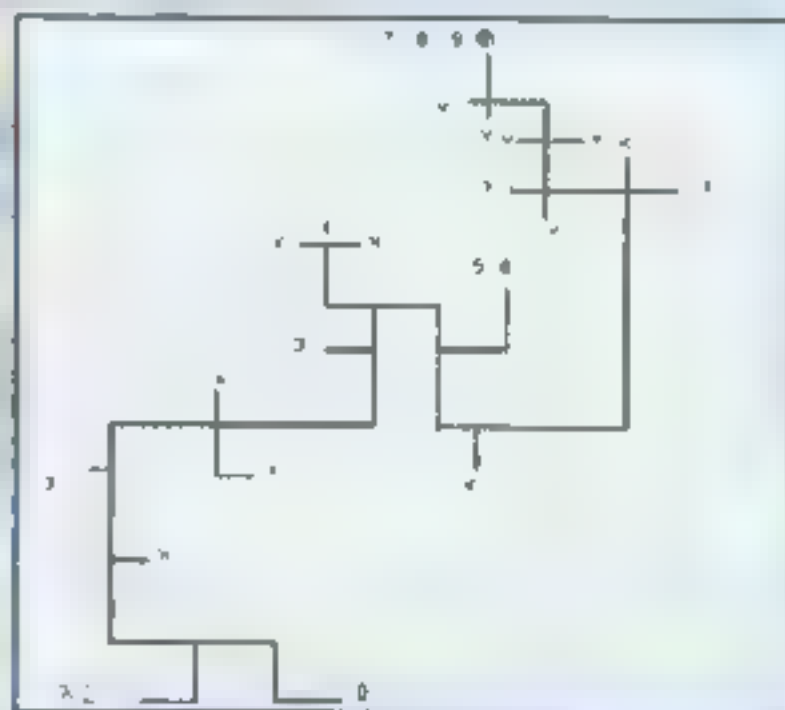
烈火队和钻石星尘队来袭

通关后游戏存档旁边会增加一个闪电形的图案标志。读取这个记录会发现进度已到最终决战前，此时就可以在这个状态下去开启一个个隐藏要素啦。首先我们要介绍的呢就是标题中所提到的烈火队（プロミネンス）和钻石星尘队（ダイヤモンドダスト），想要挑战对方需先到东京商业街的仓库前与下图所示位置的男孩对话，之后来到富士的树海就可以遇见樊（パン）或加泽尔（ガゼル），其中前者是对应《烈火版》，而后者则对应《暴雪版》。上前与之对话后对方会打碎石头并堵住路的巨大岩石，里面就是游戏的隐藏迷宮迷之森林（迷いの森）了。估计是Level 5想在最后刁难下咱。



迷宮被其设计得颇复杂，反正笔者口述没办法说清楚具体该怎么走，直接为大家献上地图供参考，注意那些带“.”的地

点，走进的话可是会被强制传送到该场景的起始处哦。



宝箱一览

序号	道具
1	トリアルダッシュの秘伝書
2	ご、じょうおでん
3	热血ポイント2800
4	と、で、み、サ、ン、ガ
5	力のヘンダント金
6	友情ポイント500
7	守りのヘンダント金
8	ジ、な、サ、ン、ガ
9	ダークフェニックスの秘伝書
10	ラ、キ、ー、の秘伝書
11	ハ、ク、ン、ア、ヨ、ー、の秘伝書(3人版) カ、ン、ク、ン、ア、ヨ、ー、の秘伝書(2人版)

在森林里摸爬滚打，注意不要错过诸如装备后不遇敌的“ノミナミサンガ”和更容易遇敌的“どハデなミサンガ”等稀有装备。走到森林最上方后可以看见一个硕大的足球场，而熟人队——钻石星尘队的队长就在场地中央静候大家。二话不说，上去就打吧！打着打着是不是感觉很简单？这就对啦，对手的实力比游戏流程的最终BOSS队ダーク・エンペラーズ要弱上不少，所以嘛比赛要点我就不写啦，大家随意发挥吧！（众编：就凭你这句话，稿费扣一半。）

打倒完全没有资格作为隐藏队伍登场的熟人队——钻石星尘队后，他们就会被收录到冲绳的宝箱挑战赛里。另外在闪电商团车上的球员搜索系统里也会追加这支队伍，这样我们就可以去对手那里挖角啦。

树海队的挑战

打倒烈火队/钻石星尘队后自迷宫迷宫入口，接下来只要再次前往迷宫最深处的这个大型球场就会发现此处出现了另外一支队伍——树海队（树海チーム）。作为另外一支隐藏队，他们的实力同样不济（有点汗，是吧）。不过与这支队伍交战有两个好处：第一是战斗结束后我方全员的TP和GP会完全回复，这样便于连续挑战以提升队伍成员和必杀技的等级。第二是打倒这支队伍可以100%获得气性能装备“メイブスバイク”250点的热血点数以及全游戏大型比赛中最高的经验值，所以想要培养我方队员的话就尽量找树海队当陪练吧，百益而无一害的受虐队伍。



▲“メイブスバイク”的附加数据是脚力+12、GP+5、TP+5，这样的装备我方前锋队员肯定得“人脚一双”才对嘛。

混沌队登场

当玩家与烈火队/钻石星尘队交手后（无论胜负与否），在游戏主菜单的选项里会增加“シークレット”一项，此时利用这个存档玩另版本游戏、且同样开启了该要素的玩家联机就会在屏幕上显示出“最强的敌人已出现在帝国学园”的信息，之后到帝国学园就会看见这支由烈



火队和钻石星尘队两方精英组成的隐藏队伍混沌（カオス）。依笔者来看，上述三支队伍中也只有混沌队的实力才配得上“隐藏队伍”这一称号嘛，对方全员等级在60+以上，而且前锋的必杀射门“ファイアブリザート”更是防不胜防，没有绝对的实力最好不要贸然前往，这也算是Level-6献给那些喜欢挑战的玩家的一份礼物吧！在帝国打败他们后，混沌队就会被收录到冲绳的宝箱挑战赛里，不过想要挖这支队伍里的BT成员是不可行滴。

追加新的宝箱挑战赛

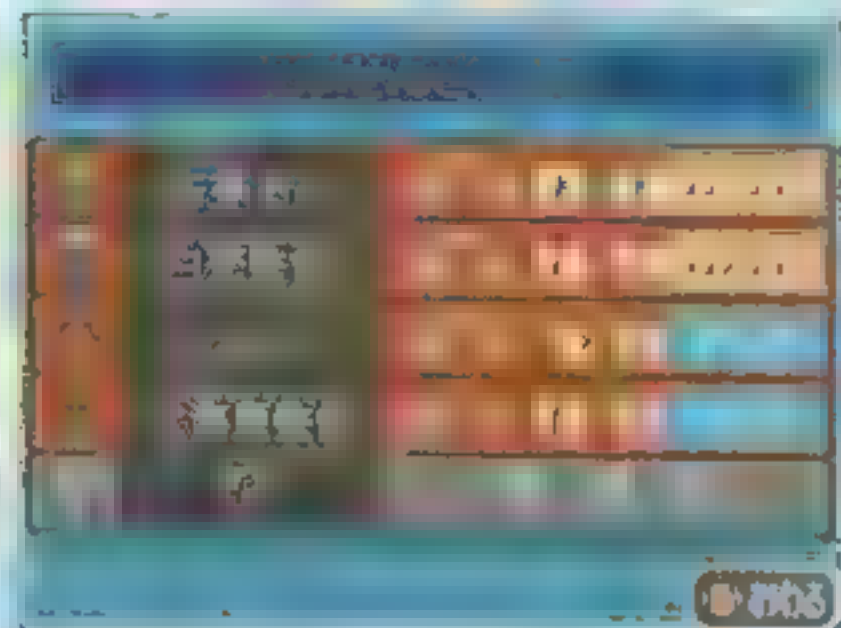
在闪电商团车上的古株老爷爷那，我们可以与之前交手过的队伍再次进行比赛，这种比赛被玩家们称呼为宝箱挑战赛（プレミアム対戦）。原因就是在挑战画面中有多条挑战路线，而路线的末端有一个宝箱，玩家要先选择一条挑战路线然后踏平这里遭遇的所有对手就能开启宝箱拿到特殊奖励品。特殊奖励品有普通级和S级之分，这个要根据与该条挑战路线上所有队伍进行比赛时获得的评价来判定。只有当路线上的所有比赛都取得S级评价时才能拿到S级特殊奖励品，其他情况都是普通级特殊奖励品。比赛评价的判定规则具体如下：

等级	取得条件
S+ランク	对方零进球并且我方打进5球或5球以上
Aランク	对方零进球并且我方打进3~4球
Bランク	对方零进球并且我方打进1~2球
Cランク	对方有进球且我方只以1球的优势取得胜利

当玩家读取通关存档后会接到冲绳大海原中学足球队教练打来的电话，这时前往他那里就可以进行新的宝箱挑战赛。另外以通关的存档再去打败最终BOSSダーク・エンペラーズ队一次可以看到不一样的游戏结局，之后再读取该存档能接到北海道白恋中学足球队教练打来的电话，此时他那里也会开启新的宝箱挑战赛。

好戏还在后面，在冲绳和北海道的宝箱挑战赛中获得2场以上的胜利，并且每条挑战路线都至少拿到过1次S级评价，这样会接到里佳妈妈（リカママ）的电话，2月前往大阪市郊

地商店街里的大阪烧店与其对话同样能开启新的宝箱挑战赛。到这里，全部五个挑战赛已经开启了其中四个，还有最后一个在店里呢。说实话其实笔者也不知道。众编 去打，根据游戏中的剧情对话来看，最后一个挑战是在东京商业街的仓库里，不过那里上着锁，笔者很不厚道地通过修改的方式得到名为“ひみつ仓库の鍵”的道具，通过它可以打开仓库紧锁的大门从而进行最后的宝箱挑战。目前该道具的正确入手方法不明，笔者和同好讨论后推断“ひみつ仓库の鍵”应该是在今后的Wii F 下载上放出。如果今后有消息了，我们会及时在书上通知大伙一声。



附录·宝箱挑战赛对手&附加限制&特殊奖励品一览

注1：参加宝箱挑战赛可以选择剧情队（ストーリーのチーム）或通信队（つうしんのチーム）。通常情况下没附加限制的比赛都是用剧情队来进行，而一些有附加限制的比赛就需要使用可自由编成的通信队来进行。

注2：宝箱挑战赛的大部分S级奖励品都是正常流程途中脱离队伍的雷门中学成员以及随队的三个MM，这些成员中大部分能力都不咋滴，所以没啥爱的话也不用勉强自己去追求S级比赛评价了，阿门……

闪电黄圈车・左上挑战路线	
对手队伍	附加限制
伞美野	无
稻妻KFC	无
一番街	无
普通级	S级
ツナミ・ブ・スト	センヤク
闪电黄圈车・右上挑战路线	
对手队伍	附加限制
真・帝国学园	无
イブシロン	无
イブシロン改	无
サ・エキス	无
普通级	S级
ツナミ・ブ・スト	センヤク

闪电黄圈车・右中挑战路线	
对手队伍	附加限制
SPファイターズ	无
真・帝国学园	无
イブシロン	无
イブシロン改	无
サ・エキス	无
普通级	S级
ツナミ・ブ・スト	センヤク
闪电黄圈车・右下挑战路线	
对手队伍	附加限制
尾刈斗	无
野生	无
出草专衣	无
秋叶名戸	无
战国伊賀島	无
千羽山	无
木戸川	无
世字子	无
普通级	S级
古バキ・ヒン・ハ・チ	ち・う・わ・ん
冲绳・上方挑战路线	
对手队伍	附加限制
オオ帝国	无
マスカマンB	出场队员的等级必须在LV35以下
チーム・カノ（烈火版） チーム・マサト（暴雪版）	无
エイ・ア	无
ヘ・チ・ス	无
サ・カト	出场队员必须是风属性
ウラ・ライモンA	无
神・宇宙	无
普通级	S级
元皇カノ（烈火版） オオ帝国（暴雪版）	风丸一郎太
冲绳・中央挑战路线	
对手队伍	附加限制
雷备マ・ス	无
ブロンクス（烈火版） マ・モ・ト・ダ・スト（暴雪版）	无
カオス	无
普通级	S级
サ・カト	ワイバーン・ブリザード
冲绳・下方挑战路线	
对手队伍	附加限制
表と里の王者A	无
オカルト改	无
リトルチーム	出场队员的等级必须在LV50以下
チーム・イナズマA	无
オカルト木戸川	无
FF地区选拔B	出场队员的等级必须在LV50以下

ヘンチ ズ2	无
イナスマ 08	无
普通级	S级
ホエールガート	半田真

北海道・上方挑战路线

对手队伍	附加限制
影山オ レスタ ス	无
SP改	无
ヘンチ ズ3	无
エイリアB	无
キヤッピキヤッピA	出场的队员必须全部没有 特殊能力限制
全国チーム选拔B	无
アダルトチーム	无
全日本ユースA	无

普通级	S级
ザ・タワー 自无森奈	

北海道・下方挑战路线

对手队伍	附加限制
表と里の王者B	无
稲妻KFC改	■
○メガネ○A	出场的队员必须全部没有 特殊能力限制
留学チーム	LV35以下 必须全部没有 特殊能力限制
ヘンチ ズ4	无
ウラ・ライモノB	无
伊達政宗	无
イナスマ 09	无
普通级	S级
せんぷうしん	■ 伊达

大阪・上方挑战路线

对手队伍	附加限制
マスクマン A	出场队员的等级必须在 LV35以下
スッパ 大阪CCC	无
あやしいやつらB	无
ペンチーズB	无
全国チーム选拔A	无
FF地区选拔A	无
FF全国选拔A	出场队员的等级必须在 LV50以下
全日本ユースB	无
普通级	S级
フットボールユニート	赤戸佐吉

大阪・下方挑战路线

对手队伍	附加限制
NEW白恋	必须通过联机与同伴共同 完成
NEW漫忍寺	必须通过联机与同伴共同 完成
NEW阳花户	必须通过联机与同伴共同 完成
NEW大海原	必须通过联机与同伴共同 完成
NEW真・帝国	必须通过联机与同伴共同 完成

NEWレミ	必须通过联机与同伴共同 完成
NEWイブロン	必须通过联机与同伴共同 完成
NEWレジェンズ	必须通过联机与同伴共同 完成
普通级	S级
メイススバイク	アスノ ン2

仓库・上方挑战路线

注意：由于涉及到修改，这里就只放出特殊奖励品资料。

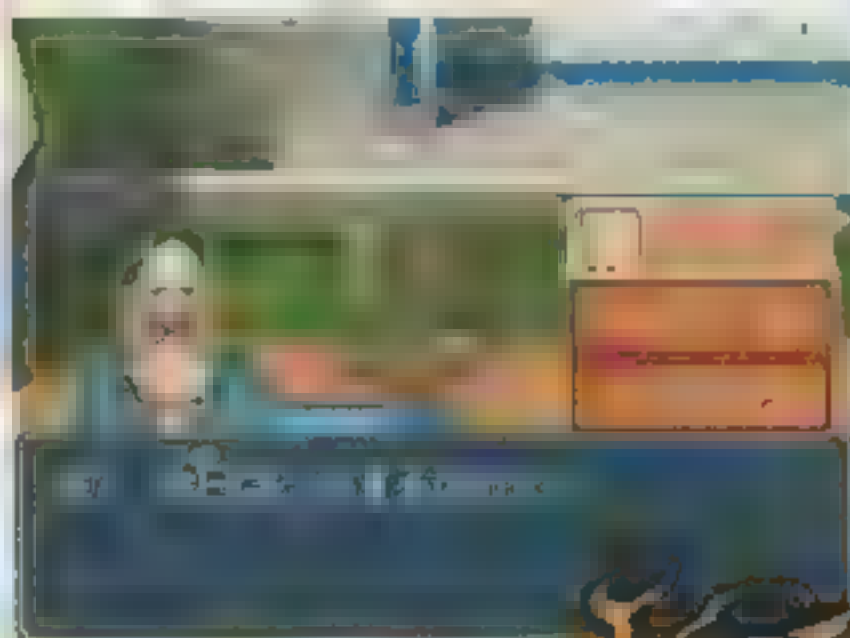
普通级	S级
ロカウオールドム	ハーフエクト・タフ

仓库・下方挑战路线

普通级	S级
こころのヘンキョー	松野空介

追加秘密商店

和前作一样，读取通关存档后回到雷门中学会发现站在学校本校舍门口的古株大叔那里开始卖东西了，各种琳琅满目的强力秘传书绝对让你眼花缭乱，不过那价钱也是那一等一的贵哦，不过不想慢慢赚钱的同学请参考《掌机王3P》的输入秘传书书里友情提供的金手指吧，呵呵，被众编辑飞。



商品名	卖价	效果
サミのニュース	4500	速度+11
うさぎりのゲロブ	5500	防守+12
ダークフェニックス	25000	TP消费66的林属性射门必杀技
トリプルブースト	20000	TP消费90 可远程发动的火属性射门必杀技
サ・ギヤラクシー	25000	TP消费66的火属性射门必杀技
サ・フェー クス	10000	TP消费62的火属性射门必杀技
マコトヘンギン2	7000	TP消费56的林属性射门必杀技
トライアングルZ	8000	TP消费59的林属性射门必杀技
イ ザルハスター	9000	TP消费74 可远程发动的山属性射门必杀技
デス /	8000	TP消费59的林属性射门必杀技
ブーストクライダー	10000	TP消费50、需三人协同发动的火属性盘带必杀技
トリプルダッシュ	10000	TP消费50 需三人协同发动的山属性盘带必杀技
ハイクーンアロ	10000	TP消费50 需三人协同发动的风属性防守必杀技
ダイバインロー	10000	TP消费50 需二人协同发动的山属性防守必杀技
カ、めか、め	10000	TP消费50 需三人协同发动的山属性防守必杀技
モキルのカハ	20000	TP消费57 需三人协同发动的山属性扑救必杀技
ダブルロケット	6000	TP消费48的火属性扑救必杀技
ヒーストフューズ	20000	TP消费57的火属性扑救必杀技

大阪ナニワ地下修炼场强化

通关后位于大阪游乐场的ナニワ地下修炼场也有了全面强化，相对于原本一次修炼只需发生两、三场战斗的小场面来说，通关后的修炼场俨然变为了一个大迷宫。而战斗的场数也骤升至十几场。由于在此处的训练中途不允许有失败，因此玩家必须做好充分的准备。战斗难度的提升换来的是更丰厚的报酬，只要能够顺利完成修炼，主力角色的能力提升也会由原来的2~3点猛涨到10点，“高风险 高回报”这一真理在此得到了诠释。

修炼场比赛掉落道具一览

章节	掉落道具
第6章	オウゴンロケット、トカチエフボンバーの秘传书
第7章	フットボールナックル、フレイムダンスの秘传书
第8章	レインボール、つなみウォールの秘传书
第9章	モグワ、セッフル、ハイファン、ガスレアルマン、ロサーカス、リフレクトハスターの秘传书
第10章	ほのおのかざみどり、ダイバインアロー、ハーヴェスト、ジャックスルー2、デスゾーン、トリプルブーストの秘传书

特殊必杀技作用

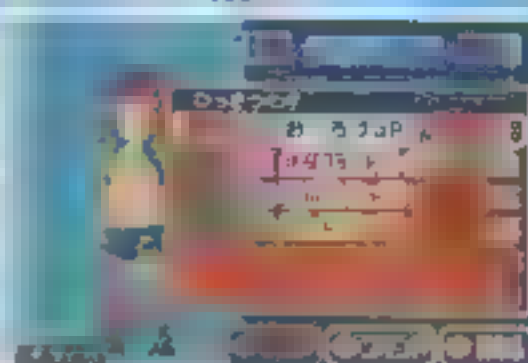
作为本作新增的要素，特殊必杀技的加入（就是那些角色被动技能，让球员的特点更为鲜明，同时也让玩家在招募球员时所思考的方面更多，一定程度上丰富了游戏内容。以下为大家整

理出的特殊必杀技效果列表。另外，

虽然教练虽然能将某位球员的必杀技传

授给另一位球员，

不过这类被动技能却属例外。想把每位球员都弄成超人的同学（包括笔者本人）要太失望了。



特殊必杀技名称	效果	可否用秘传书学习
キーハープラス	守门员的扑救能力上升	不可
スピードプラス	持有者的速度上升	不可
シュートプラス	射门时的综合技能值上升	可。宝箱挑战赛队伍エイリアA、エイリアB随机掉落该秘传书
ディフェンスプラス	防守时的综合技能值上升	可。宝箱挑战赛队伍チーム・カノン随机掉落该秘传书
オフェンスプラス	进攻时的综合技能值上升	不可
スピードフォース	我方全员的速度上升	不可
シュートフォース	我方全员的射门综合技能值上升	不可
ディフェンスフォース	我方全员的防守综合技能值上升	可。宝箱挑战赛队伍スーパー大団CCC随机掉落该秘传书

おいろ+UP!	与男性选手发生对决时的行动成功率上升	可、宝箱挑战赛队伍表と里の王者A ベンチーズ2随机掉落该秘传书
イッパ+UP!	与女性选手发生对决时的行动成功率上升	可、宝箱挑战赛队伍ベンチーズ5随机掉落该秘传书
セツヤク!	必杀技的TP消耗值变为正常情况下的3/4（效果不会	可、宝箱挑战赛队伍SP改、オルト木戸、随机掉落该秘传书
ちよつわざ!	各种必杀技的威力上升 TP消耗值变为正常情况下的1.2倍	可 闪电商团车宝箱挑战赛S级奖励品
ぞくせいきよつか	角色属性有利时得到进一	可、宝箱挑战赛队伍オオ帝国 Ff全国选拔B随机掉落该秘传书
がく、ほう	比赛结束后自身获得的经验值变为1.5倍	可 宝箱挑战赛队伍神と宇宙随机掉落该秘传书
なまける	比赛结束后他人获得的经验值变为1.1倍	不可
クリティカル!	使用必杀技时其威力随机上升	可 宝箱挑战赛队伍チム、マサト随机掉落该秘传书
むそ、せい	属性的克制效果无效化	不可
ラッキー!	对决中的成功率随机上升	可 宝箱挑战赛队伍全日本ユースA随机掉落该秘传书
やくびょうがみ	对决中的成功率随机下降	不可
オフェンスフオー	我方全员的进攻综合技能值上升	不可
リカバリー	对决失败后处于行动不能	不可
イカサマ!	对决中自身犯规的判定概	不可
オハキブアノブ	在球队落后的情况下，对决成功率上升	不可
イケイケ!	拥有者在球队比分领先的情况下对决成功率上升，落后的情况下对决成功率下降	不可
みんなイケイケ!	我方全员在球队比分领先的情况下对决成功率上升，落后的情况下对决成功率下降	不可



超过1500人的可加入同伴是本作的重要卖点之一，为了让玩家充分享受发掘新人球员所带

来的乐趣，厂商也把我方队伍的最大容纳人数由前作的32人扩展到了150人。下面就由笔者来为读者朋友们推荐一些素质较为优秀的球员，不过大家不要把自己的队伍弄得太BT了哦，不然敌方没有反抗就没有乐趣了嘛！（“）另外友情提醒一句，如果下述人员没有找到，请在提升队伍平均等级后再来尝试。

前锋类

天神阿太郎&天神咲咲

所属 漫游寺中学

备注 俗称“漫游寺双煞” 使用挖角系统后分别出现在京都街市地的东里通和西里通 之后前去对话并在球艺比试中获胜就能让他们加入 前者高GP 高TP 并且自带必杀技威力上升的被动技“ちよつわざ+” 后者基本能力更上一层楼 同等级下甚至强于“雷电哥”豪炎寺修也。不过其被动技“クリティカル!”没有前者来得稳定。

格蘭

所属 ザ・ユニオンス

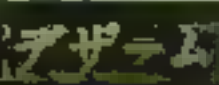
备注 使用挖角系统后随机出现在阳花户中学左侧校舍前 在球艺比试中需要连胜 场（每场都是以二球以上优势取胜）才会加入。作为异形学园的最强战士 其实力自然毋庸置疑 强力必杀射了“リウウせいブレード”更是其独有、不过现在此技白菜了 W-F 开放秘传书下载……）美中不足的是TP量和速度值偏低 通过特训和双好的秘书来弥补一下吧！



备注 剧情推进到第八章后才可以挖角的球员。具体出现位置是冲绳市街地（球艺比试中必须有鬼道）。日本玩家授予其“独眼小强”的别称，其特点在于TP量多得快溢出（一）。并且拥有顶级的控球值，这样的属性足以让他“调戏”任何敌后卫，更兼3人合体必杀射「ヘンギン2ごう攻城拔寨」。需要注意小强的ジヤツシスルー造成犯规的概率较高。最好是用秘传书让他习得另外的盘带技巧。



备注 《暴雷版》的独有角色，豪炎寺修也的表弟。兄弟情深连能力和必杀技都一模一样，这里笔者也就不赘述了。说下他的加入方法吧：拿到冲绳·上方挑战路线的普通级评价，然后在球探搜索里输入东京就能在列表里刷出他，之后到北海道市街地左侧的路灯下就能看到对方，对话后直接加入（兄弟就是好啊，都不用苦逼太婆动手）



备注 可干前锋和守门员的双料角色。笔者更倾向于将其投入进攻，主要魅力是TP消费仅28且有远程打击属性的必杀射门~~ゲングニル~~，将他放在边锋的位置，这样在宝箱挑战赛等需要效率得分的场合里就能散发出耀眼光芒啦！



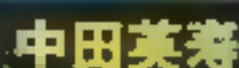
备注 女性前锋中实力较为出众的一个，使用挖角系统后到大阪烧肉店右边的房间里就可以找到她。个人因卖相不错而拥有与男性球员对决成功率上升的被动技“おいろけJP!”。有爱的话还是可以一用滴。

亚风炉 黑美

备注 因为一头飘逸的长发而被玩家称呼为“伪娘”。是前作最终BOSS队的队长。使用挖角系统后随机出现在东京铁塔右上角池塘的左侧。基础能力一流且持有被动技。ユトフオース 自身的盘带和射门必杀技都属顶级。不过TP消耗较多。伪娘的缺点在于必杀技属性单一（全为风）。另外还需要用秘传书来学会一个防守必杀以增强中场的阻截能力。



备注 随机出现在北海道大雪山第二个区域里的女性球员 全能力超低（对，~~就是那么弱~~，但同时拥有お！う！
けUP テッキー かぐし、うっ和みんなイケイケ！四个被动技能。此人在场上犹如光环型选手一般闪亮全场（我承认描写有些夸张） 另外卖相好也是让人对其有爱的重要因素之一。



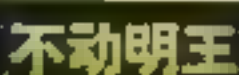
备注 本作的隐藏角色 加入条件极其繁琐，具体可以参考上辑的攻略。基础能力全员最高，不过要到LV75才能悟得第一个 也是最强的射门必杀チオ・ギヤラクシ。在这之前需用秘传书来填补空缺。



备注：最强的女性中场之一。使用控角系统后可以在东京铁塔右上角的池塘边找到她。同等级下其控球和速度能力相比他人有明显优势。甚至超越有“中场发动机”别称的鬼道。盘带尤其突出而且必杀技属性面广。再加上一张清秀的脸。唉。不用之可惜啊！



备注 另外一个强力女性角色。被玩家简称为“蓝MM”。使用挖角系统后随机出现在富士树海的秘传书店旁。基础能力同样很高，可以和馆野舞组成中场女强双翼。到了后期更是能习得必杀射「スヘースヘ、ギョウ」如虎添翼。不过蓝MM属于攻强守弱型球员，想要坐镇中场还需针对性地强化防守才行。



备注：真·帝国学园使用挖角系统后出现在东京可攻略能力中等但必杀技优秀，天生自带射门盘带和防守必杀。另外，他的射门トリプルブースト是所有球员的必杀技。



备注：需用人脉搜索来探寻的球员，出现在福冈街市地。能力数据一眼便可看出是后卫命，难能可贵的是在后卫队员速度普遍低下的大环境里能拥有较高的速度值，这样回追球就更加轻松。



图鉴 和前作一样需多次对话才能加入的队员。具体“捕获”步骤为：①在东京铁塔上与其对话9次；②到东京商店街アーケード的雷雷轩里与其对话9次；③到福冈市街地空地前再与其对话9次加入。多摩野是典型的“不老实”球员。虽然游戏里的位置标注的是后卫，不过其必杀技都是扑救类。其中不乏イットハンド、マン・ザ・ハンド。此人不拖来守门纯属浪费。



备注 需用人脉搜索来探寻的球员，出现在树海迷之森林的西边，自身拥有强化防御的キーププラス，LV到55后还能习得ムゲン・ザ・ハンド，另外TP值比富江剧情中[所立可]高约三倍也还是他的一大优势

寺西 富美子

所属 ——

备注 使用球探搜索功能搜寻爱媛 之后到爱媛市街地东
侧的河边就能找到她。别看寺西是女子，其防守能力却属
顶级 另外其自身拥有全队防守成功率上升的被动技デノ

フェンスフース 并且LV达到56后还能习得ダブルロケ
ト，不过其长相嘛就比较悲剧了 笔者估计她多半会
因此而被玩家拒之于门外

特殊人物相关

在游戏进行过程中 雷门中学的守门员成员
会因各种原因断断续续地从队伍中脱离，各位切
勿以为这是剧情需要，实际上满足特定条件后还

是可以将他们招回来的。不过除风丸一郎太和染
又龙吾外，其余成员的实力都只有坐冷板凳的份
儿，要不要“收垃圾”各位玩家朋友自己看着
办吧。另外，跟通雷门足球队的二经理MM也是
可以加入，不要错过哦

队员名	回收方法
影野仁	在北海通・下方宝箱挑战路线取得S级评价 之后利用球探搜索搜寻东京就能在名单中发现他的名字 接下来再去驿前道具店就能看见他 对话后加入
穴户佐吉	在大阪・上方宝箱挑战路线取得S级评价 之后利用球探搜索搜寻东京就能在名单中发现他的名字 接下来再去河川敷下方的码头就能看见他 对话后加入
风丸一郎太	在冲绳・上方宝箱挑战路线取得S级评价 之后利用球探搜索搜寻东京就能在名单中发现他的名字 接下来再去河川敷下方的码头就能看见他 对话后加入
半田真	在冲绳・下方宝箱挑战路线取得S级评价 之后利用球探搜索搜寻东京就能在名单中发现他的名字 接下来再去河川敷下方的码头就能看见他 对话后加入
松野空介	目前正常回收不能 需通过修改拿到“ム 仓库”键才行
染又龙吾	在冲绳・上方宝箱挑战路线中打倒里雷门并取得A级评价后 出现在东京河川敷球场的左下角 对话后加入
少林寺步	在冲绳・上方宝箱挑战路线中打倒里雷门并取得A级评价后 出现在京都漫游寺中学球场中央 对话后加入
栗松铁平	在冲绳・上方宝箱挑战路线中打倒里雷门并取得A级评价后 出现在大阪游乐场的过山车附近 对话后加入
苗无春奈	在北海通・上方宝箱挑战路线取得S级评价 之后利用球探搜索搜寻东京就能在名单中发现他的名字 接下来再去河川敷足球场左侧就能看见她 对话后加入
木野秋	“暴走版”的独有角色 在冲绳・上方宝箱挑战路线中打倒里雷门并取得A级评价后 出现在元堂守的系中 对话后加入
夏未	“烈火版”的独有角色 在冲绳・上方宝箱挑战路线中打倒里雷门并取得A级评价后 出现在东京的铁塔上 对话后加入

游戏中的小窍门&杂项

在比赛过程中大家经常会遇到拦截电脑时出现Miss的情况 其实这是一个很实用但常常被我们忽略的技巧——只要在对方快要靠近时点击我方持球队员 那么对方的拦截就有一定几率出现Miss 注意这一行动会加速球员的CP消耗

②练级心得两则 第一是训练比赛途中故意将球传给后卫并多次来回倒脚 游戏有个设定就是成功传球的次数越多则赛后获得经验补正越高 利用这点可以赚到许多经验。当然啦 这点对玩家的操作要求较高 毕竟对方前锋时刻在你身边转悠着呢。第二是多派有なまける这个被动技的球员上场，其经验补正效果可以叠加甚至于强化 场上有一位该技能持有者的情况下 小场比赛经验值上升33% 大场比赛经验值上升10% 有两位该技能持有者的情况下 小场比赛经验值上升100% 大场比赛经验值上升22% 有一位该技能持有者的情况下 小场比赛经验值上升300% 大场比赛经验值上升36% 怎么样 很有吸引力吧？全游戏有なまける技能的共有三人 分别是、ウッセ、きんぎょま和笔山トノ 其中前两者是通过人脉搜索获得 最后一个则是从一番街队里挖角过来

③用来暂停比赛 布置战术的指示时间功能想必各位都觉得很好用吧？但是你知道吗 那个手掌形标志其实是可以

在屏幕范围内随意移动的 玩家可以将其放置在自己喜欢的任意位置，这样就可以避免影响到自己球员的跑位等行动。另外，远距离射门那个S字母同样可以移动。

④有些宝箱挑战赛不允许有必杀射门的队员出场 对于这点其实有两个系统漏洞可钻：首先是如木暮夕弥、デザーム等能转换形态的球员，可以在接受挑战前将其转为防守形态 然后在比赛开始前换回进攻形态就能使用各自的射门必杀了。另外一个就是在比赛中断时打开メニュー选项直接对某球员使用秘传书学会新的射门必杀即可

通过W F功能下载各种道具后 要前往东京驿前的Gマート里才能购买 下载道具都会标注有“DL”的字样。截至笔者完稿前 官方放出的第一期下载物品为秘传书1、ウッセ、プレート（10月2日~10月22日） 第二期为靴子イナズマスハイク

（10月23日~11月5日） 有条件的童鞋不要错过噢。

在游戏中可以获得古币徽章（古びなヒンパシ）这种道具 收集一定数量后可以拿到东京商店街的雷神模型店里换取秘传书 详细兑换表如下

徽章数量	兑换秘传书
5	ゴロトラネット
10	シュートプラス
20	デイフェンスプラス
30	オブスンスプラス
40	ラッキー
50	ぞうせいきんぎょ
60	セツヤク
70	おまじない
80	クニデカル
90	なまける
99	ハッピイ



对决传说

3人

200日元

无难度等级

从游戏发售到现在已经经过了几个月时间，不知是大家的角色都练得如何了，本作在角色培养方面拥有很高的自由度，根据不同的培养方针即使是同一个角色战斗风格也会出现很大差别，拿着自己亲手培养的角色在与别人的对战中获胜可是相当有成就感的。由于GP的增长速度较慢，先是要练好一个角色也要投入大量的时间，不过这对于有爱的FANS来说应该不算什么。

关于ルーク的发型

ルーク最初是长发状态，当玩家将世界树之战模式里的ルーク&ティア篇进行到某个阶段后，ルーク的发型就会改变，今后不管在哪个模式下ルーク的默认形态都是短发。若玩家想要选择长发ルーク的话，只要在选人时按下START键即可切换他的发型。长发版和短发版ルーク除了外表有所区别外，战斗台词、秘奥义图片都不同。



专用技能

之前在攻略中曾为大家介绍过在战斗中起到很大作用的全角色通用SP技能，游戏中其实还有少量个别角色专用的SP技能，下面为大家列出。

技能名	效果	需要SP	可使用者
アクセラレーション	增加跑步速度	10	カイウス
エアリアルダッシュ	在空中按下□+→可快速向前移动，LV1	15	シユデイス、ソング、コハク
エアリアルダッシュ2	在空中按下□+→可快速向前移动，LV2	15	シユデイス、ソング、コハク
エアリアルダッシュ3	在空中按下□+→可快速向前移动，LV3	5	バズビー、ソング、コハク
タコナダウン	在空中按下□+↓可快速下落	15	ステイス、ソング、コハク
レヒテーション	在空中按下□+↑可飘浮在空中 需要消费TP	100	エレット、リタ

属性伤害

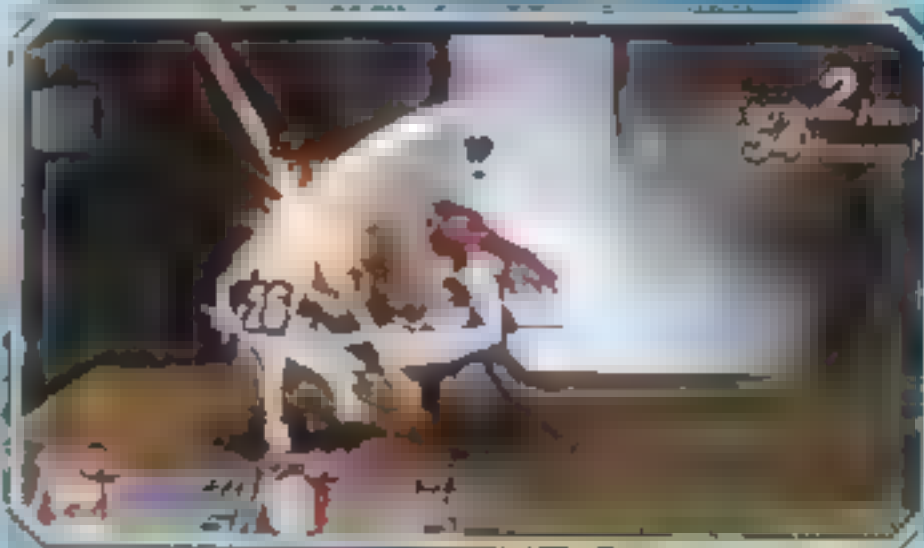
本作中依旧存在着属性相克这一设定，具体的互克关系为火与水、风与土、暗与光。灵活运用属性的话战斗会轻松不少，玩家可以通过更换装备饰品来改变自身的属性。伤害具体的情况有四种：1.攻击方属性和被攻击方的属性完全没有任何关系，如火与风，那么伤害为100%；2.当攻击方属性和被攻击方的属性完全相同，那么伤害就会减少为普通状况的75%；3.当攻击方拥有任意一种属性，而被攻击方没有任何属性的情况下，伤害会变为正常情况的110%；4.若两方的属性是相互克制，那么伤害即为正常伤害的125%。

OVL的特性

也许有玩家已经发现，OVL的持续时间并不是固定的，具体持续时间会根据玩家的发动方式来决定。如果玩家是在受到攻击的

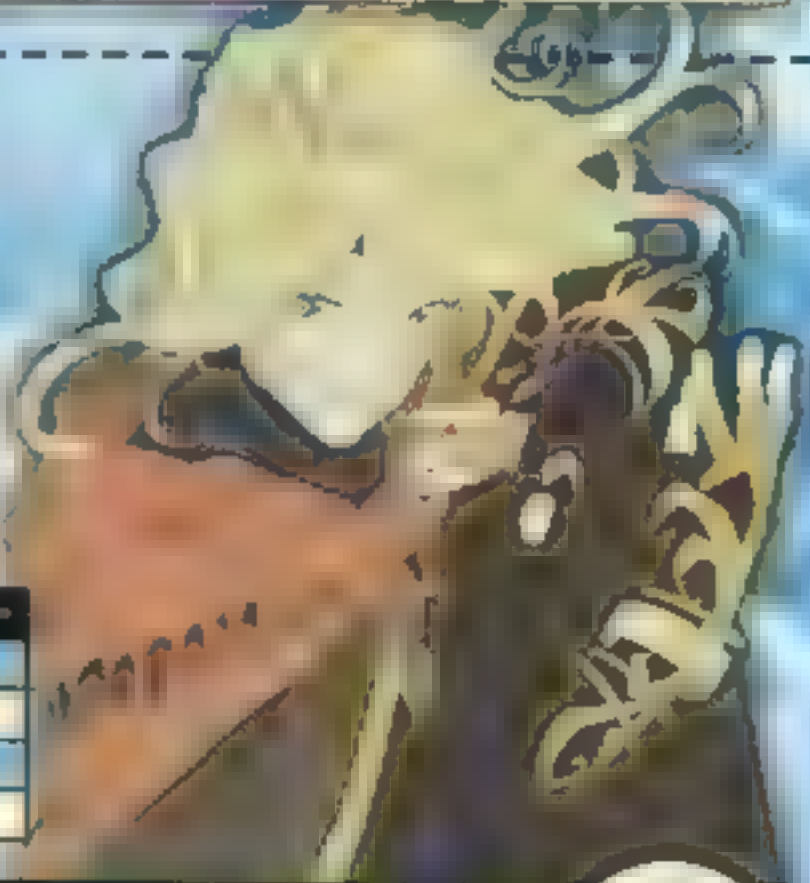
情况下发动OVL来保命的话，那么OVL的持续时间将非常短。另外，发动OVL后角色会有一段挺长的硬直时间，不过如果玩家是跳起来在空中发动OVL的话，就可以使发动硬直减少。

正常情况下，发动OVL后对手会被弹飞出去，并且无法受身，不过这其实并不利于玩家继续进攻压制，毕竟几种起身方式都有挺长的无敌时间。如果玩家装备上リミッヅキキャンセル的话，那么在进攻的中途发动OVL时就不会将敌人弹飞到远处，反而能直接破坏对手的防御，并让其陷入很长的硬直中，为我方制造了非常好的进攻时机。



全角色称号

角色们的各种稀奇古怪的称号是“《传说》系列”的特色之一，在本作中，为角色们更换称号可以直接增强或削弱角色的能力。下面，就为大家列上称号的获取方式以及具体效果。



对
决
传
说

通用称号

ゴント初心者	连击数超过10Hit	HP+1% TP+1%
ゴント上級者	连击数超过20Hit	HP+2% TP+1%、TP回復+1%
ゴントマスタ	连击数超过30Hit	TP+2% TP回復+2%、敏捷+2%
ゴントキング	连击数超过50Hit	TP+5% TP回復+5%

クレス

称号名	入手条件	效果
ロイトの師匠	初期称号	物防+1% 防御耐久+1%
武士	GP1000以上	TP+1% 物攻+1% 物防+1%
フェンサ	GP10000以上	物攻+2%、物防+2%
ブレイブフェンサー	GP20000以上	物攻+3%、物防+3%
ラストフェンサ	GP30000以上	物攻+4% 物防+2% OVL持续时间+2%
ベルセルク	生存模式中达到10连胜	HP+5%
ハトルマスター	完成街道对战模式	HP+2% TP+2% 物防+1%
神圣王国笔头骑士	在世界树之战模式的クレス&クラトス篇的剧情中获得	物攻+2% 物防+2%
NOTおっさん	在世界树之战模式的クレス&クラトス篇的剧情中获得	TP+3% 物防+2%
过去を背負った男	在世界树之战模式的クレス&クラトス篇的剧情中获得	物防+2% 物防+2%
英雄	完成世界树之战模式的クレス&クラトス篇	物攻+2%、物防+2%、物防+2%
时空の覇者	完成特殊战斗模式的19号任务	物攻+5%、物防+2%、OVL持续时间+3%
エグトラマニア	以マニア或以上的难度完成世界树之战模式	TP回復+10%
エグトラマスター	以アンノウン难度完成世界树之战模式	敏捷+10%

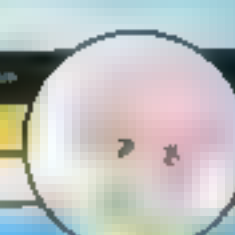
称号名	入手条件	效果
ヒラ	初期称号	物防+1% TP回復+1%
クレリク	GP1000以上	TP+2% 物防+1%
ヒュフ	GP10000以上	HP+2% 物防+2%
カーディナル	GP20000以上	咏唱速度+3% TP回復+3%
ホフ	GP30000以上	HP+4% 咏唱速度+4%
フェクトヒラ	生存模式中达到10连胜	TP+3% 咏唱速度+3%
才色兼备	完成[特殊战斗模式]	物防+3% 术防+3%
エクトラマニア	以マニア或以上的难度完成世界树之战模式	TP回復+10%
エクドラマスター	以アンノウン难度完成世界树之战模式	敏捷+10%



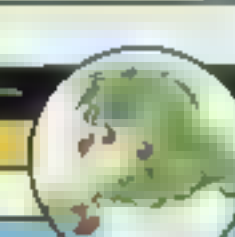
称号名	入手条件	效果
レンジャー	[初期称号]	术防+1% DVL持续时间+1%
レンジャー	GP1000以上	HP+2% 物攻+1%
スナイパー	GP10000以上	HP+2% TP+2%
シューター	GP20000以上	TP+1% 物攻+3% TP回復+2%
ストライカー	GP30000以上	TP+3% 物攻+3%
サバイバー	生存模式中达到10连胜	HP+3% 物防+3% TP回復+2%
弓圣	[特殊战斗模式]	物攻+5% 敏捷+4%
天、想、を込める男	完成特殊战斗模式的17号任务	术防+3% 敏捷+1%
エクトラマニア	以マニア或以上的难度完成世界树之战模式	TP回復+10%
エクドラマスター	以アンノウン难度完成世界树之战模式	敏捷+10%



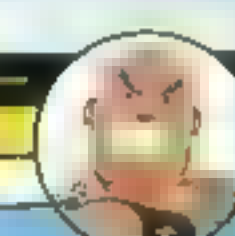
称号名	入手条件	效果
マニクユーザー	初期称号	术防+2%
ウィッチ	GP1000以上	TP+2% 术防+1%
ソサライ	GP10000以上	术攻+3% TP回復+1%
ウィザード	GP20000以上	TP+3% 术攻+3%
スヘルマスター	GP30000以上	咏唱速度+4% TP回復+4%
至高の魔女子	生存模式中达到10连胜	术攻+3% 敏捷+3%
魔术の申し子	完成街道对战模式	TP+3% 咏唱速度+3%
エクトラマニア	以マニア或以上的难度完成世界树之战模式	TP回復+10%
エクドラマスター	以アンノウン难度完成世界树之战模式	敏捷+10%

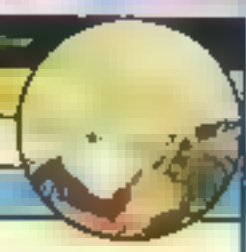


称号名	入手条件	效果
见习、神官	初期称号	物防+2%
クレリク	GP1000以上	物防+2% 术防+2%
ヒュフ	GP10000以上	HP+3% 敏捷+1%
カーディナル	GP20000以上	术攻+4% 咏唱速度+2%
ホフ	GP30000以上	TP+4% 敏捷+4%
神の花嫁	生存模式中达到10连胜	TP+3% 物防+5%
元来の申し子	完成街道对战模式	术攻+3% 咏唱速度+3%
エクトラマニア	以マニア或以上的难度完成世界树之战模式	TP回復+10%
エクドラマスター	以アンノウン难度完成世界树之战模式	敏捷+10%



称号名	入手条件	效果
武斗家	初期称号	物攻+2%
街角チャンピオン	GP1000以上	TP+2% 物攻+1%
国内チャンプ	GP10000以上	物攻+4%
ワールドチャンプ	GP20000以上	物防+3% 术防+3%
スヘスチャンプ	GP30000以上	TP+3% 物攻5%
神、戦、を挑む男	生存模式中达到10连胜	术防+5%
ヘラクレスアームズ	完成街道对战模式	物攻+4% TP回復+2%
筋肉代表	完成特殊战斗模式的16号任务	物攻+5%
エクトラマニア	以マニア或以上的难度完成世界树之战模式	TP回復+10%
エクドラマスター	以アンノウン难度完成世界树之战模式	敏捷+10%

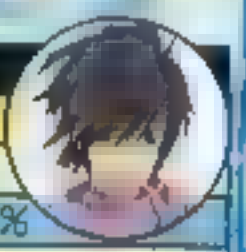




称号名	入手条件	効果
天より降りし者	初期称号	咏唱速度+2%
大地の監視者	GP1000以上	TP回復+3%
理を統べる者	GP10000以上	术攻+4%
星の救世主	GP20000以上	物攻+2%、物防+2%、术攻+2%
神の隣に座せる者	GP30000以上	物攻+2%、术攻+2%、术防+2%、咏唱速度+2%
力を統べる者	生存模式中达到10连胜	物防+3%、敏捷+3%
超次元の覇者	完成街道对战模式	TP+2%、敏捷+3%
マーテルの代行者	在世界树之战模式ダオス篇的剧情中获得	物防+3%、术防+2%
檻を坏す者	在世界树之战模式ダオス篇的剧情中获得	物攻+3%、物防+3%
一人を想ふ男	完成世界树之战模式的ダオス篇	咏唱速度+3%、防御耐久+5%
エグトラマニア	以マニア或以上的难度完成世界树之战模式	TP回復+10%
エグトラマスター	以アンノウン难度完成世界树之战模式	敏捷+10%



称号名	入手条件	効果
復仇 燃える男	初期称号	HP+2%
剣士	GP1000以上	物攻+1%、物防+2%
フェンサー	GP10000以上	物防+2% 术防+2%
ブレイブフェンサー	GP20000以上	物防+3% 术防+3%
ラストフェンサー	GP30000以上	物攻+4% 物防+2% OVL持砂时间+2%
太陽の勇気を継ぐ者	生存模式中达到10连胜	物攻+4% 术攻+2%
灼熱の战士	完成街道对战模式	物攻+2% 术攻+4%
侵入者さへ	在世界树之战模式スタン篇的剧情中获得	敏捷+3%
飞行龙の乗り手	在世界树之战模式スタン篇的剧情中获得	HP+2% 术防+3%
強き絆で結ばれた者	完成世界树之战模式的スタン篇	物攻+2%、物防+2%、术攻+2%、术防+2%
勇気をつけた男	完成特殊战斗模式的20号任务	HP+5% TP+5%
エグトラマニア	以マニア或以上的难度完成世界树之战模式	TP回復+10%
エグトラマスター	以アンノウン难度完成世界树之战模式	敏捷+10%

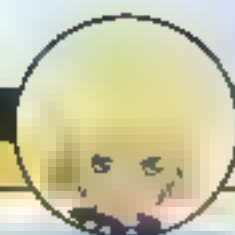


称号名	入手条件	効果
王国の剣士	初期称号	TP回復+2%
剣士	GP1000以上	TP+1% 物攻+1% 物防+1%
フェンサ	GP10000以上	物防+2% 术防+2%
ブレイブフェンサー	GP20000以上	HP+3% 物攻+3%
ラストフェンサ	GP30000以上	TP+3% 物防+5%
ヘルセルク	生存模式中达到10连胜	HP+3% TP+3%
笑み死神	完成街道对战模式	物攻+3%、术攻+3%
皮肉屋	在世界树之战模式リオン & カイル篇的剧情中获得	HP+2% 物防+1%
騎士国家の双璧	在世界树之战模式リオン & カイル篇的剧情中获得	咏唱速度+3% 敏捷+2%
ノノノデレ	完成世界树之战模式的リオン & カイル篇	TP+3% 物攻+3%
生き残りし者	完成特殊战斗模式的2号任务	HP+4%
エグトラマニア	以マニア或以上的难度完成世界树之战模式	TP回復+10%
エグトラマスター	以アンノウン难度完成世界树之战模式	敏捷+10%



称号名	入手条件	効果
フーラ	初期称号	物攻+2%
格斗家	GP1000以上	物攻+3%
カンフーマスター	GP10000以上	物攻+4%
サイレントアサシン	GP20000以上	TP+2% 敏捷+4%
アイアンフィスト	GP30000以上	物攻+5% 敏捷+3%
爆进娘	生存模式中达到10连胜	TP+5%
鉄拳クイーン	完成街道对战模式	HP+5%
おのまりさん	在世界树之战模式エリ & フーラ篇的剧情中获得	HP+1% TP回復+1%
お入好し	在世界树之战模式エリ & フーラ篇的剧情中获得	HP+3% TP回復+1%
純粋な魂を持つ者	完成世界树之战模式的エリ & フーラ篇	物攻+2% 术防+4%
ゴートハンドガール	完成特殊战斗模式的7号任务	物攻+2% 术防+3% 敏捷+2%
エグトラマニア	以マニア或以上的难度完成世界树之战模式	TP回復+10%
エグトラマスター	以アンノウン难度完成世界树之战模式	敏捷+10%

対決伝説



カキム

称号名	入手条件	效果
英雄の息子	初期称号	TP回復+2%
剣士	GP1000以上	物攻+1% 物防+2%
フェンサー	GP10000以上	TP+2% 物攻+2%
ブレイブフェンサ	GP20000以上	物攻+3% 術防+3%
ラストフェンサ	GP30000以上	HP+2% 物攻+3% 術攻+3%
烈風の剣士	生存模式中达到10连胜	咏唱硬直+2% 敏捷+5%
英雄の魂を受け継ぐ者	完成街道对战模式	HP+3% TP+3%
つねきの少年剣士	在世界树之战模式リオン&カイル篇的剧情中获得	HP+1% TP+1%
二つ名 憧れる少年	在世界树之战模式リオン&カイル篇的剧情中获得	術攻+2% 術防+1%
暫定わかまま王	在世界树之战模式リオン&カイル篇的剧情中获得	術攻+3% TP回復+3%
真わかまま王	完成世界树之战模式的リオン&カイル篇	HP+3% TP+2% 物攻+2%
ゲミ好キンゲ	完成特殊战斗模式的4号任务	咏唱硬直+2% 敏捷+5%
エグトラマニア	以マニア或以上的难度完成世界树之战模式	TP回復+10%
エグドラマスター	以アンノウン难度完成世界树之战模式	敏捷+10%



ナナリ

称号名	入手条件	效果
弓使い	初期称号	敏捷+2%
シューター	GP1000以上	術防+1% 敏捷+1%
スナイパー	GP10000以上	TP+2% 物攻+3%
シュター	GP20000以上	物攻+2% 術攻+6%
ストライカー	GP30000以上	物攻+4% 術攻+2% 敏捷+2%
赤星のナナリ	生存模式中达到10连胜	術攻+2% 敏捷+5%
赤髪のアルテミス	完成街道对战模式	TP+3% 物攻+4%
エグトラマニア	以マニア或以上的难度完成世界树之战模式	TP回復+10%
エグドラマスター	以アンノウン难度完成世界树之战模式	敏捷+10%



ハーランド

称号名	入手条件	效果
科学者	初期称号	HP+1% 物防+1%
ウィッチ	GP1000以上	HP+2% TP+1%
ウィザード	GP10000以上	TP+4%
ウィザート	GP20000以上	物攻+3% 咏唱速度+3%
スヘルゴスタ	GP30000以上	術攻+4% 咏唱速度+4%
マートサイエンティスト	生存模式中达到10连胜	TP+3% 術攻+4%
天才科学者	完成街道对战模式	HP+3% 咏唱速度+3%
最強の魔女の娘	完成特殊战斗模式的1号任务	術攻+5% 術防+5%
エグトラマニア	以マニア或以上的难度完成世界树之战模式	TP回復+10%
エグドラマスター	以アンノウン难度完成世界树之战模式	敏捷+10%



オレサト

称号名	入手条件	效果
かけだし神子	初期称号	物防+2%
神子	GP1000以上	物攻+1% 術攻+2%
タイニ エンジェル	GP10000以上	物防+2% 術防+2%
アヌ エンジェル	GP20000以上	HP+2% TP+3%
エンジェリックガール	GP30000以上	HP+3% 物攻+3% 物防+2%
神 愛されし者	生存模式中达到10连胜	HP+3% 術防+3%
最強のトニー娘	完成街道对战模式	物攻+3% 術攻+3%
こころのきき娘	在世界树之战模式ロイド&コレット篇的剧情中获得	物防+2%
へつたんこ	在世界树之战模式ロイド&コレット篇的剧情中获得	敏捷+4%
世界樹の神子	完成世界树之战模式的ロイド&コレット篇	物防+4% 術攻+4%
鬼ごっこクイーン	完成特殊战斗模式的3号任务	咏唱硬直+2% 敏捷+5%
エグトラマニア	以マニア或以上的难度完成世界树之战模式	TP回復+10%
エグドラマスター	以アンノウン难度完成世界树之战模式	敏捷+10%



バースター

称号名	入手条件	效果
战士	初期称号	HP+1% 物攻+1%
狂战士	GP1000以上	物攻+3%
破坏战士	GP10000以上	物攻+4%
杀戮の战士	GP20000以上	TP+1% 物攻+5%
惨杀の狂战士	GP30000以上	物攻+5% 术攻+3%
テイルズ オブ 最強	生存模式中达到10连胜	TP+5% TP回复+1%
英雄を杀めし者	完成街道对战模式	物攻+2% 术攻+2% 敏捷+2%
エグドラマニア	以マニア或以上的难度完成世界树之战模式	TP回复+10%
エグドラマスター	以アンノウン难度完成世界树之战模式	敏捷+10%

ロイド



称号名	入手条件	效果
见习、剑士	初期称号	物攻+1% 物防+1%
剑士	GP1000以上	HP+1% TP+1% 物攻+1%
剑客	GP10000以上	TP+1% 物攻+3%
剑豪	GP20000以上	TP+3% 物防+1%
剑圣	GP30000以上	物攻+2% 物防+3% 术防+3%
无双の猛者	生存模式中达到10连胜	HP+2% TP+2% 物攻+2%
ノットオブノット	完成街道对战模式	物攻+2% OVL持续时间+3%
直拔派剑士	在世界树之战模式ロイト&コレット篇的剧情中获得	术防+4% 敏捷+2%
俺、多き剑士	在世界树之战模式ロイト&コレット篇的剧情中获得	物防+2% 术防+3%
神子の护り手	完成世界树之战模式的ロイト&コレット篇	物防+3% 敏捷+4%
エグドラマニア	以マニア或以上的难度完成世界树之战模式	TP回复+10%
エグドラマスター	以アンノウン难度完成世界树之战模式	敏捷+10%

クラトス



称号名	入手条件	效果
佣兵	初期称号	TP+2%
剑客	GP1000以上	物攻+2%、物防+1%
魔剑士	GP10000以上	物攻+2%、术攻+2%
战神	GP20000以上	TP+2%、物攻+2%、物防+2%
斗神	GP30000以上	TP+2% 物攻+3% 术攻+3%
天上、反逆せ、战士	生存模式中达到10连胜	物攻+1% 术攻+4%
无敌のおやじ	完成街道对战模式	HP+3% TP+3%
天に背く男	在世界树之战模式クレス&クラトス篇的剧情中获得	术攻+2%
ヨボヨボおやじ	在世界树之战模式クレス&クラトス篇的剧情中获得	咏唱速度+4%
泣き笑い、男	完成世界树之战模式的クレス&クラトス篇	术攻+2% 术防+2% 咏唱速度+3%
ゲイマニヤ	完成特殊战斗模式的11号任务	物攻+4% 物防+4%
エグドラマニア	以マニア或以上的难度完成世界树之战模式	TP回复+10%
エグドラマスター	以アンノウン难度完成世界树之战模式	敏捷+10%

ブレセラ



称号名	入手条件	效果
寡黙な娘	初期称号	物防+2%
斧 娘	GP1000以上	HP+1% 物攻+2%
炸裂娘	GP10000以上	TP+2% TP回复+2%
爆裂娘	GP20000以上	TP+3% 物攻+3%
まっぴりゃ娘	GP30000以上	TP+2% 物防+3% 术防+3%
无双の斧っ娘	生存模式中达到10连胜	HP+2% TP+2% TP回复+2%
战场に咲く花	完成街道对战模式	物防+3% 术防+3%
すべてを壊す破壊の斧	完成特殊战斗模式的15号任务	物攻+5%
エグドラマニア	以マニア或以上的难度完成世界树之战模式	TP回复+10%
エグドラマスター	以アンノウン难度完成世界树之战模式	敏捷+10%



マオ

称号名	入手条件	效果
孤高の旅人	初期称号	TP+2%
復讐者	初期称号	物攻+3%、术攻+3%
黒衣の剣斧使い	GP1000以上	物攻+2% 术攻+1%
剣斧マスター	GP10000以上	物攻+1% 物防+3%
黒衣の斗士	GP20000以上	物攻+3%、术攻+3%
黒い炎の王	GP30000以上	HP+4% TP+4%
天帝	生存模式中达到10连胜	TP+5% 物攻+2%
苛烈な紳士	完成街道对战模式	物攻+5% TP回復+1%
エクストラマニア	以マニア或以上的难度完成世界树之战模式	TP回復+10%
エクストラマスター	以アンノウン难度完成世界树之战模式	敏捷+10%



マオ

称号名	入手条件	效果
术使いの少年	初期	术攻+2%
炎の术士	GP 000以上	术攻+3%
サラムンダ	GP10000以上	TP+2%、术攻+2%
イフ ト	GP20000以上	HP+2% TP+2% 物防+2%
フェニクス	GP30000以上	HP+5% 物防+3%
炎の申し子	生存模式中达到10连胜	术攻+2% 术防+2% 咏唱速度+2%
魔術少年	完成街道对战模式	术攻+3%、咏唱速度+3%
トウイマオ	在世界树之战模式マオ&カイウス篇的剧情中获得	物攻+2% 术攻+1%
世界をくらくせる者	在世界树之战模式マオ&カイウス篇的剧情中获得	HP+2% 术攻+1%
世界树の子	完成世界树之战模式的マオ&カイウス篇	物防+2% 术攻+2% 术防+2%
エクストラマニア	以マニア或以上的难度完成世界树之战模式	TP回復+10%
エクストラマスター	以アンノウン难度完成世界树之战模式	敏捷+10%



セシル

称号名	入手条件	效果
兄バカ	初期	术防+3%
海上警备兵	初期	物攻+2%
斗士	GP1000以上	物防+2% 术防+1%
覇王	GP10000以上	HP+1% 物攻+3%
武帝	GP20000以上	HP+3% TP+3%
斗神	GP30000以上	物攻+3%、物防+3%、术防+2%
真の格斗家	生存模式中达到10连胜	HP+2% TP+2% 物攻+2%
高速度の拳	完成街道对战模式	敏捷+5%
音速の战士	完成特殊战斗模式的9号任务	TP+2% 敏捷+3%
エクストラマニア	以マニア或以上的难度完成世界树之战模式	TP回復+10%
エクストラマスター	以アンノウン难度完成世界树之战模式	敏捷+10%



ルーク

称号名	入手条件	效果
公爵子息	初期称号	TP回復+2%
剑士	GP1000以上	物攻+1% 物防+1%
フェンサー	GP10000以上	物攻+3% 敏捷+1%
ブレイブフェンサ	GP20000以上	TP+2% 物攻+2% 敏捷+2%
ラストフェンサ	GP30000以上	HP+3% TP+3% 物防+2%
ヘルセルク	生存模式中达到10连胜	物攻+5% 敏捷+1%
ノットオブノット	完成街道对战模式	TP+2% 物攻+3%
次期皇帝候補	在世界树之战模式ルーク&ティア篇的剧情中获得	术防+2%
レフ カトル	在世界树之战模式ルーク&ティア篇的剧情中获得	TP回復+4%
あーかい前、進む者	在世界树之战模式ルーク&ティア篇的剧情中获得	HP+1%、TP+3%
ティアの相棒?	完成世界树之战模式的ルーク&ティア篇	物攻+3%、术防+3%
赤髪キラ	完成特殊战斗模式的6号任务	敏捷+5%
エクストラマニア	以マニア或以上的难度完成世界树之战模式	TP回復+10%
エクストラマスター	以アンノウン难度完成世界树之战模式	敏捷+10%



スーパージン

称号名	入手条件	效果
枪战士	初期	HP+2%
武人	GP1000以上	HP+1% TP+2%
豪杰	GP10000以上	物攻+3% 物防+1%
战神	GP20000以上	物攻+3% 物防+3%
古今天双	GP30000以上	TP+3% 物攻+3% 敏捷+2%
最強の兽人	生存模式中达到10连胜	HP+2% TP+2% 敏捷+2%
兽人の守护者	完成街道对战模式	物防+3% 术防+3%
お守りの宿命	完成特殊战斗模式的18号任务	HP+2% 敏捷+5%
エグドラマニア	以マニア或以上的难度完成世界树之战模式	TP回复+10%
エグドラマスター	以アンノウン难度完成世界树之战模式	敏捷+10%

ティア

称号名	入手条件	效果
音乐士	初期称号	TP+2%
音楽を読みし者	GP1000以上	术攻+3%
音楽の理解者	GP10000以上	术攻+2% 咏唱速度+3%
旋律に身をこたへし者	GP20000以上	术攻+2% 术防+4%
歌姫	GP30000以上	HP+2% TP+2% 术攻+2% TP回复+2%
ハーフェクトヒラー	生存模式中达到10连胜	物防+3% 术攻+3%
戦場の花	完成街道对战模式	物防+3% 术防+3%
ワールドヒーロー	在世界树之战模式ルーク&ティア篇的剧情中获得	TP+3% 咏唱速度+3%
のび、物好き	在世界树之战模式ルーク&ティア篇的剧情中获得	敏捷+3%
道を見つけたる者	完成世界树之战模式的ルーク&ティア篇	HP+3% TP回复+3%
我慢上手	完成特殊战斗模式的1号任务	物攻+5%
エグドラマニア	以マニア或以上的难度完成世界树之战模式	TP回复+10%
エグドラマスター	以アンノウン难度完成世界树之战模式	敏捷+10%

ジェイド

称号名	入手条件	效果
大佐	初期称号	物攻+1% 术攻+1%
武术先生	GP1000以上	术攻+3%
武术博士	GP10000以上	术攻+2% 术防+2%
武术の深淵 触れし者	GP20000以上	TP+1% 术攻+5%
武术マスター	GP30000以上	物攻+4% 术攻+2% 咏唱速度+2%
死灵使い	生存模式中达到10连胜	术攻+3% TP回复+2%
メカオの悪魔	完成街道对战模式	术攻+3% 咏唱速度+3%
策をめぐらせる男	在世界树之战模式ジェイド&アニス篇的剧情中获得	术防+2%
A級危険人物?	在世界树之战模式ジェイド&アニス篇的剧情中获得	TP+3% 咏唱速度+3%
极悪人?	完成世界树之战模式的ジェイド&アニス篇	物攻+3% 术攻+3%
早口男	完成特殊战斗模式的12号任务	术攻+1% 咏唱速度+5%
エグドラマニア	以マニア或以上的难度完成世界树之战模式	TP回复+10%
エグドラマスター	以アンノウン难度完成世界树之战模式	敏捷+10%

アサシ

称号名	入手条件	效果
赤髪の剣士	初期称号	HP+2%
迷、を断つ男	初期	TP+2% 物攻+2%
剣士	GP1000以上	TP+2% TP回复+1%
フェンサー	GP10000以上	物防+2% 术防+2%
グレイブフェンサ	GP20000以上	HP+2% 物攻+2% 术攻+2% 术防+2%
ラストフェンサー	GP30000以上	TP+3% 物攻+3% 术攻+2%
鮮血のアシエ	生存模式中达到10连胜	物攻+3% 术攻+1% 敏捷+3%
バトルマスター	完成街道对战模式	HP+2% 物防+2% 术防+2%
エグドラマニア	以マニア或以上的难度完成世界树之战模式	TP回复+10%
エグドラマスター	以アンノウン难度完成世界树之战模式	敏捷+10%



アニス

称号名	入手条件	效果
人形士	初期称号	TP+2%
巧みな人形使い	GP1000以上	物攻+1% TP回復+2%
大人形士	GP10000以上	物攻+3% 术攻+1%
神業人形士	GP20000以上	物攻+3% 术攻+3%
稀代の人形士	GP30000以上	TP+3% 物攻+3%
ブーティデビル	生存模式中达到10连胜	术攻+3% 咏唱速度+3%
ジェノサイドブリタイ	完成街道对战模式	物攻+3% 术攻+3%
玉の輿チャレンジャー	在世界树之战模式ジェイト＆アニス篇的剧情中获得	敏捷+3%
ロノロ 娘	在世界树之战模式ジェイト＆アニス篇的剧情中获得	TP+3%
腹弱エンシエル	完成世界树之战模式的ジェイト＆アニス篇	TP+3% 术攻+3%
エグトラマニア	以マニア或以上的难度完成世界树之战模式	TP回復+10%
エグドラマスター	以アンノウン难度完成世界树之战模式	敏捷+10%



カイウス

称号名	入手条件	效果
见习、剣士	初期称号	物防+2%
剣士	GP1000以上	物攻+2%
フェンサ	GP10000以上	HP+3% TP+1%
ブレイブフェンサー	GP20000以上	HP+3% TP+3%
ラストフェンサー	GP30000以上	物防+4% 术防+4%
ビーストフレンズ	生存模式中达到10连胜	物攻+3% 物防+3%
新世代善王	完成街道对战模式	物攻+3% 敏捷+4%
小さな復讐者	在世界树之战模式マオ＆カイウス篇的剧情中获得	TP+1% 物攻+1% TP回復+1%
レイモーンの战士	在世界树之战模式マオ＆カイウス篇的剧情中获得	TP+3%
目標はユージーン	完成世界树之战模式的マオ＆カイウス篇	HP+5% TP+1%
エグトラマニア	以マニア或以上的难度完成世界树之战模式	TP回復+10%
エグドラマスター	以アンノウン难度完成世界树之战模式	敏捷+10%



ルカ

称号名	入手条件	效果
気弱な大剣使い	初期称号	TP+1% TP回復+1%
大剣使い	GP1000以上	物攻+2%
技巧の大剣使い	GP10000以上	物攻+1% 敏捷+2%
大剣マスター	GP20000以上	物攻+3% 物防+3%
空飛ぶ大剣使い	GP30000以上	TP+3% 敏捷+5%
ハトルマスター	生存模式中达到10连胜	物攻+3% 物防+3%
不死鳥のルカ	完成街道对战模式	物防+3% 术防+3%
一刀両断男	完成特殊战斗模式的10号任务	物攻+5%
エグトラマニア	以マニア或以上的难度完成世界树之战模式	TP回復+10%
エグドラマスター	以アンノウン难度完成世界树之战模式	敏捷+10%



ユージ

称号名	入手条件	效果
下町の青年	初期称号	物防+1% 术防+1%
剣士	GP1000以上	TP+1% 物攻+2%
剣豪	GP10000以上	TP+2% 物攻+2%
剣聖	GP20000以上	TP+3% TP回復+3%
剣神	GP30000以上	TP+4% 物攻+4%
ヘルセルク	生存模式中达到10连胜	HP+2% 物攻+2% 物防+2%
地上最強の黒獅子	完成街道对战模式	物攻+2% 术攻+2% 术防+2%
兵士に追われる男	在世界树之战模式ユージ＆フアラ篇的剧情中获得	敏捷+2%
コントラクタ	在世界树之战模式ユージ＆フアラ篇的剧情中获得	物防+2% 术防+2%
強き魂を持つ者	完成世界树之战模式的ユージ＆フアラ篇	物攻+3% TP回復+3%
お守りの宿命	完成特殊战斗模式的5号任务	物防+3% 术防+3% 敏捷+3%
エグトラマニア	以マニア或以上的难度完成世界树之战模式	TP回復+10%
エグドラマスター	以アンノウン难度完成世界树之战模式	敏捷+10%

イサナ		
称号名	入手条件	效果
ガンスリンガー	初期称号	物防+1% 术攻+1%
クイックガンナー	GP1000以上	咏唱速度+3%
ガンマスタ	GP10000以上	物攻+2%、术攻+2%
フューティガンナ	GP20000以上	HP+2% 物防+2% 术防+2%
まっし娘	GP30000以上	TP+3% TP回復+3% 敏捷+2%
魔弾のイサナ	生存模式中达到10连胜	物攻+3%、物防+3%
戦場の烈風	完成街道对战模式	物攻+3%、敏捷+3%
ユゲドラマニア	以マニア或以上的难度完成世界树之战模式	TP回復+10%
ユゲドラマスター	以アンノウン难度完成世界树之战模式	敏捷+10%



マタ		
称号名	入手条件	效果
天才少女	初期称号	术攻+2%
魔导士	GP1000以上	TP+3%
大魔导士	GP10000以上	咏唱速度+4%
稀代の天才魔导士	GP20000以上	术攻+5% TP回復+1%
魔导王	GP30000以上	术攻+5% 咏唱速度+3%
精進を追求する者	生存模式中达到10连胜	物防+3% 咏唱速度+3%
狙い鋭き魔术师	完成街道对战模式	咏唱速度+4% 敏捷+3%
最强の魔女の娘	完成特殊战斗模式的5号任务	物攻+3% 术防+5%
ユゲドラマニア	以マニア或以上的难度完成世界树之战模式	TP回復+10%
ユゲドラマスター	以アンノウン难度完成世界树之战模式	敏捷+10%



ジュディス		
称号名	入手条件	效果
妖しき女战士	初期称号	术防+2%
ケラマラス	初期称号	HP+3% TP回復+2%
ヒューディーランサ	GP1000以上	敏捷+3%
グレートランサー	GP10000以上	物攻+2% 物防+2%
トラゲノ	GP20000以上	HP+2% 物攻+2% 物防+2%
ハイ・トラゲノ	GP30000以上	HP+3% 物防+3% 术防+2%
イントゥサスカイ	生存模式中达到10连胜	TP+4% 敏捷+2%
蒼く疾く烈雷の龙	完成街道对战模式	物攻+5% 敏捷+3%
ユゲドラマニア	以マニア或以上的难度完成世界树之战模式	TP回復+10%
ユゲドラマスター	以アンノウン难度完成世界树之战模式	敏捷+10%



シンデ		
称号名	入手条件	效果
见习いノーマ使い	初期称号	OVL持续时间+2%
执念の1ゲイナ	初期称号	物攻+1% 敏捷+3%
遥かな高みを目指す者	GP1000以上	TP+1% 物攻+2%
果て无き戦場を往く者	GP10000以上	咏唱速度+3% 咏唱硬直+1%
千の魔性を屠る者	GP20000以上	HP+3% 物攻+3%
虚空の徒	GP30000以上	TP+3% 物攻+5%
ソウルスマッシャー	生存模式中达到10连胜	TP+2% TP回復+4%
最强のノーマ使い	完成街道对战模式	物攻+3% 物防+3%
勇者	完成特殊战斗模式的14号任务	敏捷+5%
ユゲドラマニア	以マニア或以上的难度完成世界树之战模式	TP回復+10%
ユゲドラマスター	以アンノウン难度完成世界树之战模式	敏捷+10%



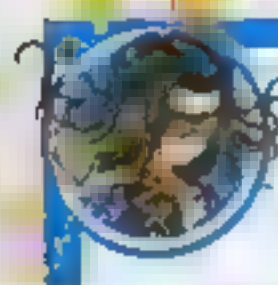
コハク		
称号名	入手条件	效果
见习いノーマ使い	初期称号	OVL持续时间+2%
真・コハク	初期称号	物防+2% 术防+2%
遥かな高みを目指す者	GP1000以上	TP+1%、物攻+2%
果て无き戦場を往く者	GP10000以上	咏唱速度+3%、咏唱硬直+1%
千の魔性を屠る者	GP20000以上	HP+3% 物攻+3%
虚空の徒	GP30000以上	TP+3% 物攻+5%
戦乙女	生存模式中达到10连胜	物攻+3% 术攻+3%
戦場に咲く花	完成街道对战模式	HP+2% TP+3%
ユゲドラマニア	以マニア或以上的难度完成世界树之战模式	TP回復+10%
ユゲドラマスター	以アンノウン难度完成世界树之战模式	敏捷+10%



对决传说

游戏万花筒

WANG GUO WU JIANG YU NAO CHEN?



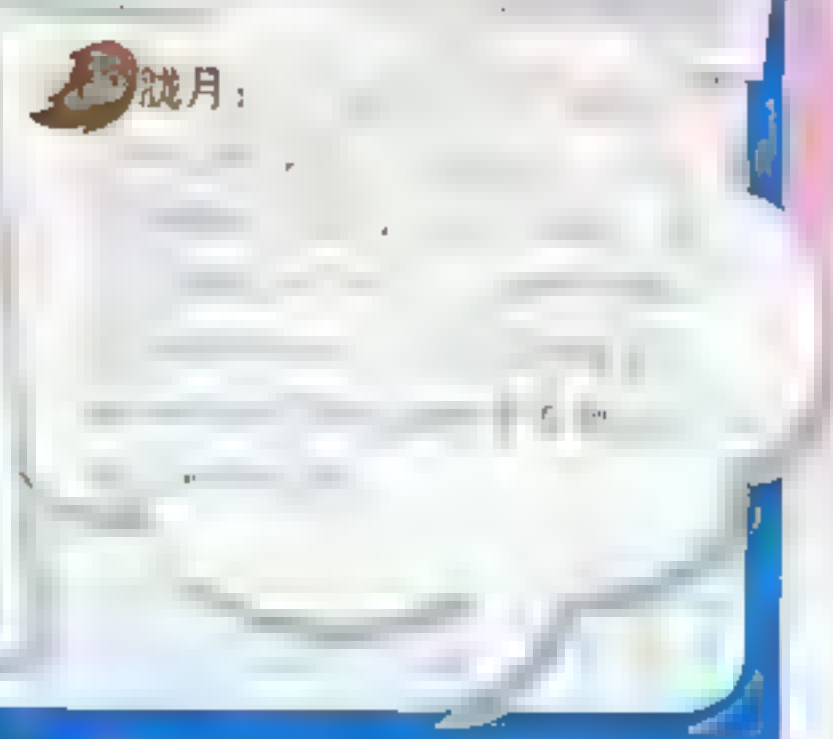
前先知提供

战国武将也脑残?



& 3D1

动画里的人物和日本的城镇
 一套充满地方风情的
 粘土系列作品。这次推出的
 规划分。而这次是
 是战国的武将
 如果一次将六套收齐
 的要素作为特典哦。



提供

新的《口袋妖怪》 计步器路线

《口袋妖怪 心金 灵银》同捆的计步器“口袋漫步者”，在发售期间提供了满是皮卡丘的“黄色森林”路线后，不久前又公布了新的路线冠军之路（チャンプのみち）。路线中会出现多种精灵，除了大众的鲤鱼王、铁哑蟹、夜骷鬼、墨海马这些也会登场，这些都可以进化成非常强大的精灵。而NDS版中出现率超低的刚比兽也会在此路线出现——一只希望不要像“黄色森林”的皮卡丘出现率那么低就好。

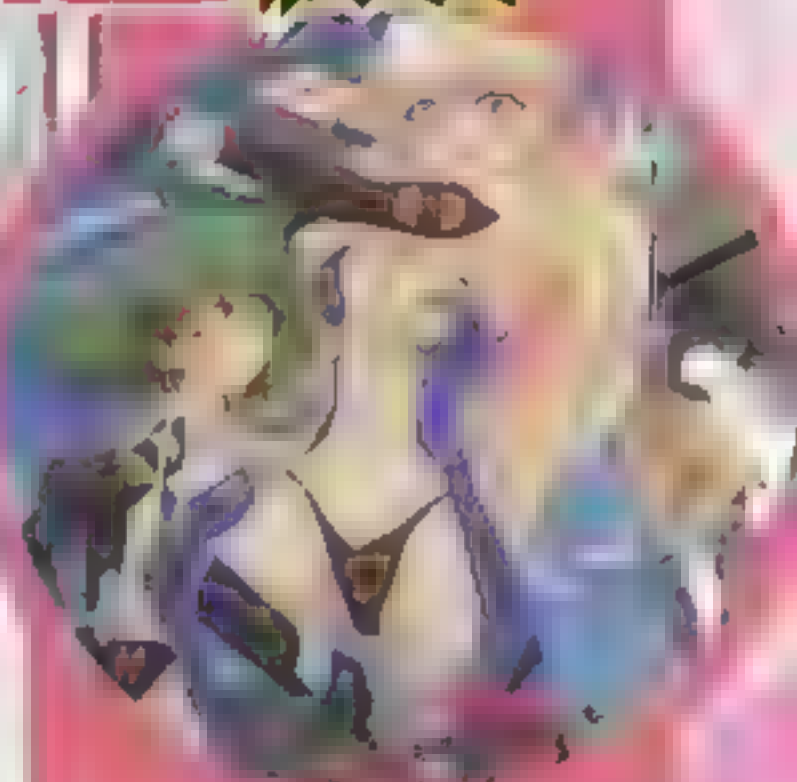
该路线预计从2010年1月起开始提供Wi-Fi下载，而在今年的10月17日到12月27日之间举办的口袋妖怪挑战大赛的会场，与会者可以先行得到该条路线的下载。

马修：



提供

不知道会不会被打



▲托奇版雪莉露和拉奥版兰花。我已经觉得自己有点变态了。抱歉了各位。

◀《超时空要塞×北斗神拳》。这封面告诉你们何谓真正的“LION”。



主编：



胧月：

男人大铁人

20号落户神户



落成式的剪彩活动。

◀相信大男人们小时候都幻想过见到这么大的机器人，就像图中的小男孩一样。

■街道上的汽水机也换上了新款。



同时带动周边地区经济的发展



▲除了有《铁人28号》外，横山光辉的另一部漫画《三国志》也设置了展厅。



▲非常有特色的街灯。



■《三国志》的Cosplayer也到场助兴。

胧月·

·

胧月·

宅回首

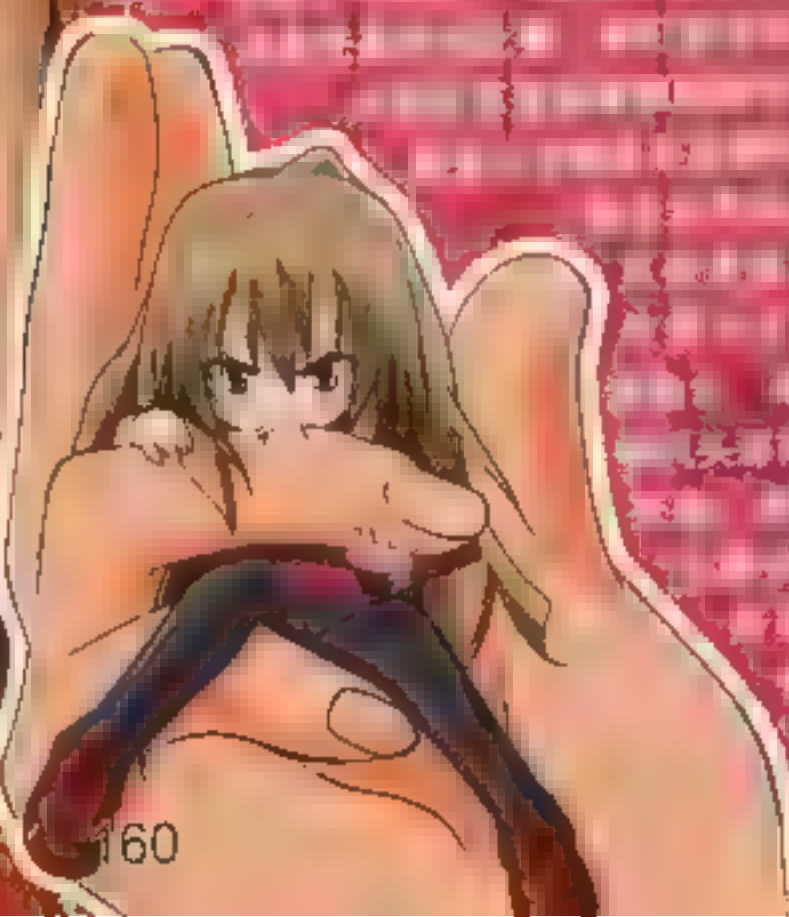
OTAKU



栏目主持：阿鲁

持续了半个学期的 ACC 常规赛终于落下了帷幕，而本届的冠军则由红鸾甲组乙一队的选手——逢坂大河夺得。这是红鸾队的胜利，也是大河的胜利。红鸾队，终于胜利了！这是大河，也是红鸾队，终于第一名了！

八强争霸，鹿死谁手？





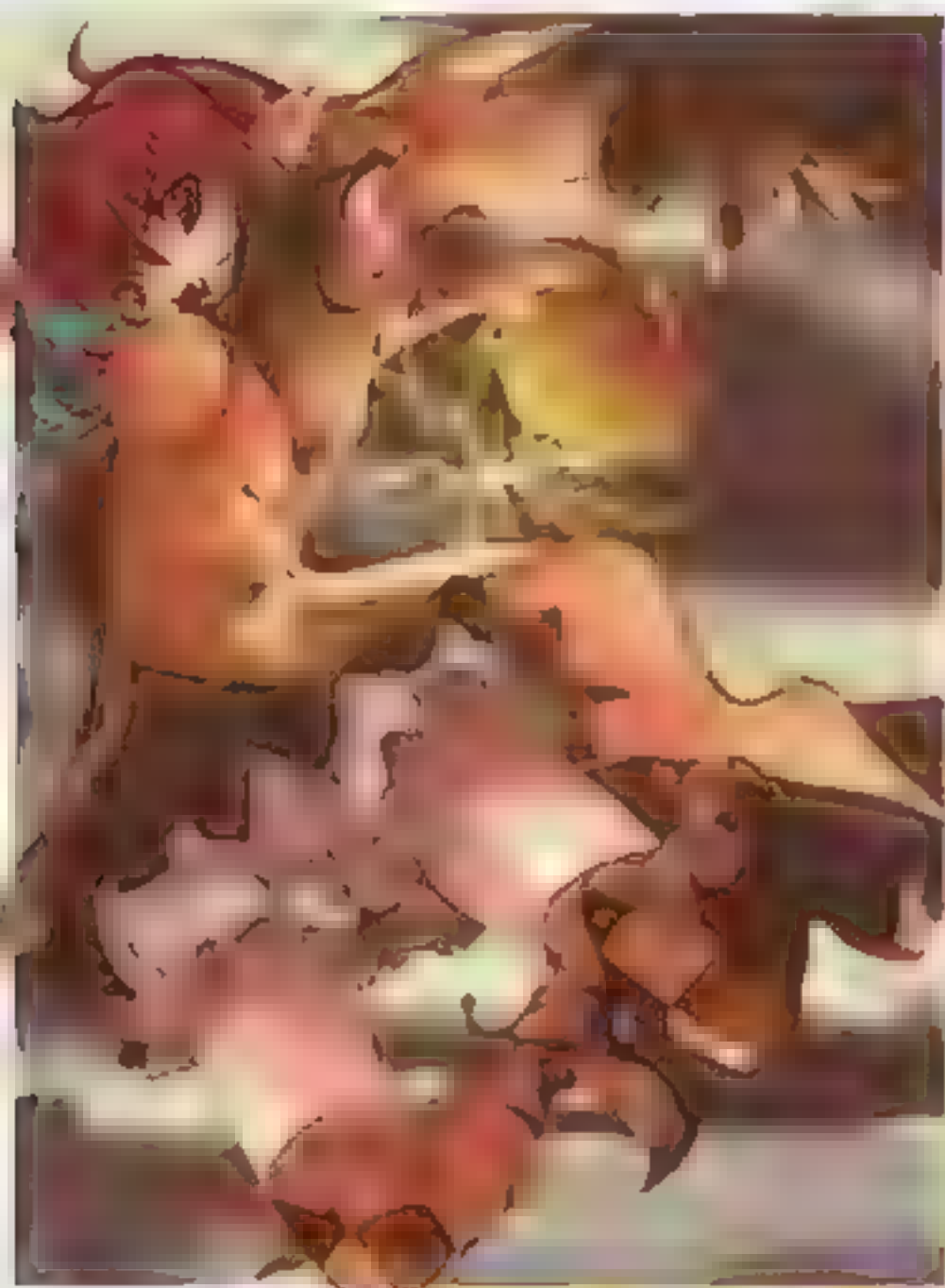
傲娇虎登顶，新萌王诞生！

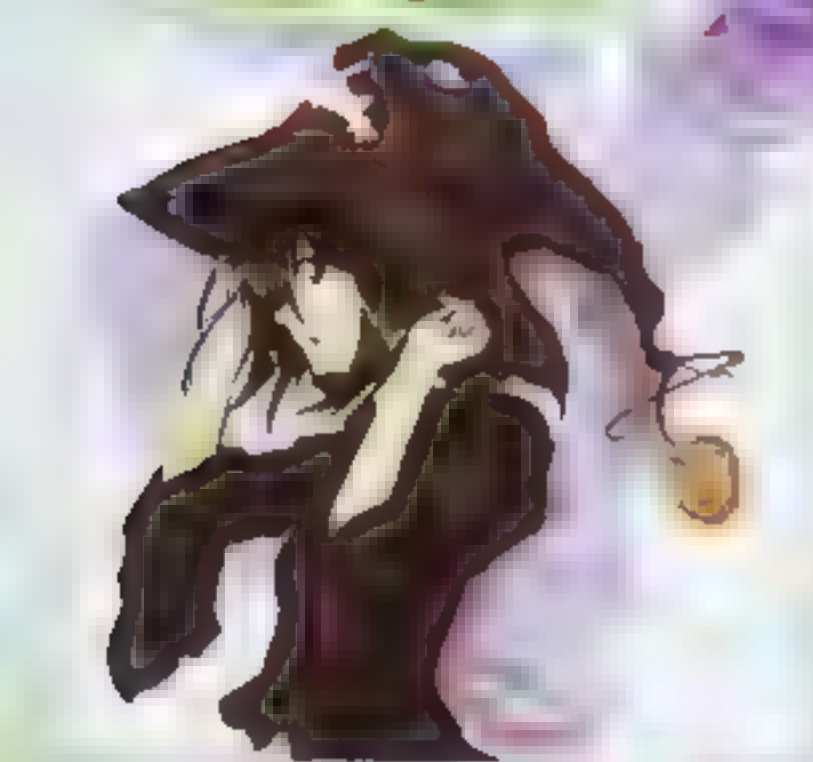


纵观整个2009萌战，比赛过程有许多耐人寻味的地方，轻音软妹们前期的窘态和后期的发力、麻将少女们前期的辉煌与后期的衰落、老牌萌王的迅速衰落和新番动画的快速崛起、新番老牌的对阵以及最终萌王的诞生，这三个月来每天都有令人意外的惊喜出现，每天都有人因为自己喜欢的角色被淘汰而叹息。当然所谓的萌王只能代表一小部分人的意见，萌没有定义，萌不分国界，每个人都有自己心中的最萌，不用因为萌王的诞生而妄自菲薄，享受萌战的每一天才是最大的收获。



某天上网发现突然出现了一堆“南瓜+魔女”图，这才想起一年一度的万圣节到了，我们本辑的美图秀就以南瓜……不不，万圣节为主题。好了，不废话了，请大家欣赏吧





经典主题乐园 CLASSIC GAMES THEME PARK

1999年10月，一部名叫《One Piece》的动画出现在日本各家客厅的电视中。随着时间的推移，这部可以称得上是经典不衰的动画迎来了上映10周年的纪念。在很多超长篇动画受到质疑的时候，《海贼王》却一直受到观众们的追捧，这也侧面证明了它的经典程度。在10周年之际，让我们一起来回顾一下几款由《海贼王》改编的游戏。

文 Printf(红)

好游戏永远不过时

本辑主题

海贼王



10年的动画历史，12年的漫画历史，这么长的时间里，以《海贼王》为题材的游戏数不胜数。既有传统的ACT类游戏，也有RPG、FTG甚至SPG等类型。既有以《海贼王》原本剧情为主线的游戏，也有原创剧情的游戏。很多动漫大乱斗的游戏里也少不了《海贼王》的人物出现。这里为大家介绍GBA上4款风格不同的《海贼王》游戏。

海贼王 七岛的大秘宝

类型 角色扮演+冒险解谜
年份 2001年

白井神 UHA

1999年 GBA

三和堂 1-UP

第一款要介绍的游戏是一款RPG。虽说是RPG，但是游戏其实包含了很多要素。像是在地图上移动时，玩家需要利用不同角色的能力来解谜，以推进剧情或是获得道具。像是路飞就可以伸手抓住远处的物体并弹过去，而乔巴可以利用自己比较小的身材进入一些别人进不去的地方。而在战斗时，游戏和普通欧美各站一边的RPG战斗方法不同，玩家和敌人在一个类似SLG的小地图里走格子战斗。这为游戏增加了不少策略成分。即使是在地图上，玩家也不是像普通的RPG一样踩地雷遇敌，而是可以看到敌人在地图上游荡，不想打就可以绕过去。游戏的难度不算低，由于角色的特性非常明显，所以要合理利用每位角色才能顺利完成解谜和战斗的任务。



▲战场上经常会隐藏着宝箱，发现的话一定要第一时间让角色走到宝箱上，否则很容易就被敌人抢去了。

海贼王 目标! 赏金王!

类型 大富翁类
年份 2003年

原机种 GBA

1人游戏 GPCR

120分钟 P/P

在《海贼王》的世界里流通的货币叫“贝里”。众人的黄金一直随着剧情的发展水涨船高。作为看客的我倒是也想到这个世界里发一笔财。这款游戏就能实现咱的愿望。这是一款结合了RPG要素的大富翁类游戏。玩家将扮演原作中的一名角色。在地图上扔骰子移动。并遭遇各种各样的事件。第一名获得目标金额的贝里的角色就会获胜。在游戏里。玩家可以遇到大量原作中的角色并发生事件。其中不乏克洛克达尔、恶龙等BOSS级角色。游戏的图鉴也很完善。玩家可以在图鉴里查看游戏中的各种道具、敌人等。熟悉原作的玩家肯定会在这里找到很多有趣的东西。游戏中的隐藏要素也相当多。像是在完成一定条件后。玩家可以为人物换装。或是在通关后将其他保护角色都使用过。就能让路飞的哥哥火拳艾斯出现。



▲战斗的时候也要靠扔骰子。扔到特定的数值就能发动必杀技。

就能让路飞

海贼王 棒球进行曲

类型 运动类
年份 2004年

原机种 GBA

1人游戏 P/P

120分钟 P/P

这款游戏在《海贼王》相关的游戏中算是比较另类的了。是一款以棒球为题材的游戏。这次我们可使用的角色不仅仅是草帽海贼团的几位主角。原作中各个有名的海贼团都变身成了棒球队。甚至连阿拉巴斯坦的王国军。还有海贼们的死敌海军也都坐不住了组团参加。大家用棒球来决一胜负。虽然看起来游戏似乎走的是娱乐路线。不过棒球系统做得也不含糊。每位队员不同的能力值会对比赛产生影响。想赢得比赛。除了临场的发挥之外。安排阵型、组织战术都是玩家要做的。游戏的技巧性比较强。就拿投球来说。输入不同的指令就能投出各种诡异的弧线球。让对手防不胜防。游戏中有一个有趣的细节。每位角色在击球时都会用自己常用的武器。像是索隆就是用刀。而桑吉就是用脚。旁边图中的乌索普则是用他常用的锤子来击球。

少年Jump 海贼王

类型 平台过关
年份 2005年

原机种 GBA

1人游戏 GPCR

120分钟 P/P

最后再来介绍一款爽快的动作游戏。这款游戏是一款相当忠实于原作的作品。游戏以原作的故事为主线。玩家要操作路飞击败敌人。并逐渐召集齐草帽海贼团的成员。游戏是传统的横版动作游戏。在和敌人战斗之余。玩家还要利用路飞的能力来到达一些隐蔽的地方寻找收集要素。BOSS战也是游戏的一大亮点。玩家要和原作中的海军、海贼头领们战斗。打起来还略有点难度。硬碰硬的打法大多行不通。虽然游戏中玩家一直使用路飞来闯关。不过在同伴加入之后。玩家就可以按L键切换同伴。这样在按A+B发动必杀技时就会由同伴出来援护。不同的同伴招术也不一样。像是索隆出现会帮助路飞砍断面前的敌人。而桑吉则会帮助路飞补充体力。游戏的打击感相当不错。喜欢动作游戏的玩家可以一试。



▲利用柱子。路飞还可以夹杀敌人。这样在按A+B发动

栏目主持：伊娃

情报速递

► 随新款苹果上市的消息，Apple 不知又将止多少苹果“发烧友”为之疯狂。



名叫lgvoyager guy的网民还在YouTube上发布了一段长约五分钟的视频，以证明他的伟大壮举。如果这还算不上史上最强的话，也恐怕只有三头六臂的哪吒才能破其壮举了吧。当然这项记录定存在不少水分，完全纯手工发送的可能性实在太小。

畅游App Store

[illegible]



《一起拍打吧》

原本是Wii平台的一款创意游戏，世嘉将其中的五款小游戏均单独移植到了iPhone上。这几款游戏的玩法极富有创意，不用碰iPhone也能玩，玩家只需将iPhone放置于一个平整的纸盒上即可，然后根据游戏里的具体动作拍打盒面，iPhone便能感应盒面的震动从而操作游戏。各款游戏的内容也不同，下面一一介绍。

《奔跑者》中是控制人物进行奔跑，随着游戏的进行会增加跨栏、走钢丝等动作，而跑道也会出现上下坡的情况。双手有规律地轻拍为跑步，重拍为跳跃。要获得第一名，起跑尤为重要，在提示音“Start”结束的一刹那拍打盒面，则会以加速形式冲出起点。

《宝石消除》与通常的消除类游戏大不相同，玩家需要通过拍打使得画面中的圆球宝石弹起并掉入上方的透明玻璃管中，积满玻璃管后，管内的圆球会消除，而且玻璃管的长度及数量会得以改变。如果被消除的圆球的颜色相同，则下方的所有圆球都会全部变成该颜色一段时间。

《板块抽除》的玩法很简单，系统会自动由上到下锁定各个板块，玩家所要做的便是将其中一个板块抽除，从而使得相同颜色的板块得以重合并消除。该游戏十分强调拍打的力度，如果力度过大，则会有可能使得整个板块柱倾倒而导致任务失败。

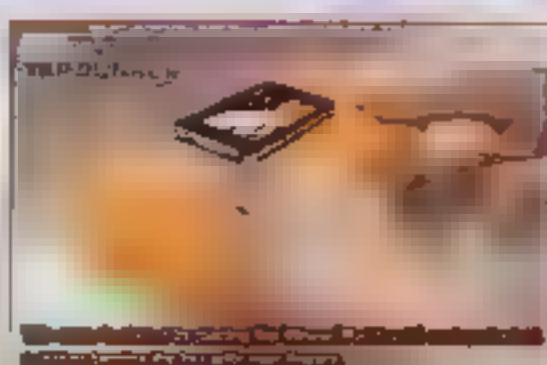
《气泡行者》中玩家要通过拍打盒面控制主角飞行并发射飞弹：正常拍打能使主角处于平行高度上直线飞行，通过高频率拍打或低频率拍打来调整主角的飞行高度，用以

收集途中的道具或躲避障碍物；而重拍则能让主角发射飞弹，炸毁障碍。

《节奏拍打》相当于拍打式操作的《太鼓达人》，拍打力度在该游戏中的判定显得格外苛刻。绿色音符为轻拍，蓝色音符为正常拍打，而橙色音符为重拍，要想获得更多Perfect判定

则必须要熟练掌握力度。游戏的最好成绩为S，最差为E。本作是该系列游戏中操作最难的一款。

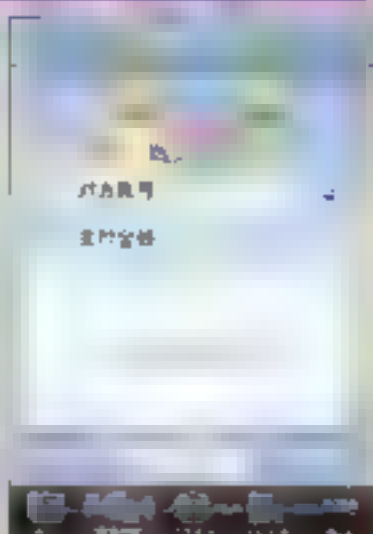
当然游戏亦支持触摸操作和自由操作，玩起来同样别有一番趣味。触摸操作中，玩家可用手指拍打iPhone的屏幕来进行游戏，屏幕下方会显示力度条，从左到右分别从绿色转变为蓝色再到橙色，对应的力度为轻拍、正常和重拍；自由操作更加有意思，玩家可随使用手指拍打iPhone的任何一个部位，拍打力度全由自己掌握，而在《宝石消除》中亦支持体感操作。本作的操作方式非常直观而富有创意，推荐所有iPhone玩家体验。



支付宝

随着互联网的普及应用，网上购物逐渐成为人们日常生活的一部分。阿里巴巴公司旗下的支付宝（中国）网络技术有限公司是国内最大的独立第三方支付平台，既安全又方便。10月中旬，支付宝正式在App Store上架了，支付宝手机客户端是支付宝针对iPhone/iPod Touch推出的软件，主要包括如下功能：通过“我要付款”功能，向其他支付宝用户进行付款；对淘宝网和其他网站拍下的商品，用该客户端即可进行确认收货和付款；提供买家的账务和交

易明细的查询；卡通和网汇e充值；手机话费充值（充值有优惠）；支持公共事业缴费；支持支付宝向银行账户提现功能。iPhone/iPod Touch用户只需登录支付宝账户即可直接完成这些操作，无需重新设定网上银行等信息，因此买家在网购时，可实时查询自己最近的交易明细，极为方便。



怪

松日语教室

入秋了!

虽然已经10月下旬才庆祝入秋有那么一点凉爽所愿,不过体现在我等广大人民群众身上最直切的感受果然还是气温。说降就降雨里还是一天之内暴降10度的气温着实让没看天气预报的笔者措手不及。

哇咧,好像有点感冒了……

(胧月:综合前面几次,我发现此撰稿人应该毕业于气象学院。)

日本便利店盗窃现场的“怪物家长”

怪物家长 指对学校或教育委员会长期提出无理要求要求的监护者们

近段时间在日本,学生在便利店中顺手牵羊的行为正在日益增加中。然而对于这一明显的犯罪行为,许多监护人们不仅毫不重视,反而理直气壮地告诉店员:“为什么责怪他!既然已经注意到偷窃行为了,在抓人之前应当先好好讲道理吧!”“把商品放到孩子们也能取到的地方,是店方的错。”“我要抗议我的孙子受到了惊吓。”“多少钱啊,总之赔偿你们就得了吧。”

以下是ZCH的反应

>、つばん\('o')/オワタ! (ni ppon o wa ta)

译文:日本完蛋啦!

>なんか日本おかしくなつてないか? (nan ka ni hhou o ka si ku na tte na i ka)

译文:日本是不是变得奇怪了啊?

>亲を逮捕すればいい。(o ya wo tai ho si re ba i i)

译文:把这些父母给抓了好!

>だから万引きした奴をすぐに警察に突き出せよ
良いんだよ。犯罪なんだからよ (da ka ra man bi ki si ta ya tsu wo su gu kei sa tsu ni tsu ki da se ba i in da yo, han zai nan da ka re yo)

译文:我就说顺手牵羊的家伙马上交给警察就好了嘛。这可是犯罪啊。

>はいはい、言い訳は警察で言えや。(hai hai, i i wa ke wa kei sa tsu ni i e ya)

译文:好的好的,有什么借口去说给警察听吧。

>亲が頼りにならんのなら、警察呼ぶしかないわな (o ya ga ta yo ri ni na ran no na ra,

kei sa tsu yo bu si ka na i wa na)

译文:就是因为这种父母靠不住,才不得不找警察的吧。

>こういう亲自体が万引きを犯罪だと思つてないからな。大人になる前の儀式の一つとか思つてない。(ko-i u o ya ji tai ga man bi ki wo han zai da to o mo tte na i ka re na, o to na ni na ru ma e no gi si ki no hi to tsu to si ka o mo tte na i)

译文:这些父母根本就没把顺手牵羊当成犯罪吧。他们认为这不过是长大成人之前的一个仪式而已。

>亲もガキの頃は万引き常习犯だったんだな。まともな人間ならこんな台詞はでない。

(o ya mo ga ki no go ro wa man bi ki jyo-syu-han da ttan da na, ma to mo na nin gen na ra kon na se ri fu wa de na i)

译文:这种父母小时候也是顺手牵羊的老手吧,正常人才不会说出这种台词呢

由此可见 即使是宅化严重的ZCH常客们也对这种歪理所书的行为无法理解并强烈谴责。经常受害的店铺也是非常头痛,新宿区的书店年均被盗损失约40亿日元,差不多等于总销售额的1.4%,警察对于被通报的428名少年进行了调查,16.6%的动机为“像玩游戏一样” 对于被通报的情况 24.5%的回答是“运气不好”,对于犯罪观念认识所堪堪理竟令,难以相信。这些情况,一下的同伴,等等,希望能同样的情况不要发生在中国好了。

动物谚语补遗·五

谚语补遗也即将接近尾声了。不出意外的话，应该在下次会彻底完结掉。之后接替的内容现在正在思索中，お楽しみ。

◆山より大きな猪は出ぬ (ya ma yo ri o o ki na i no si si wa de nu)

注释：猪再怎么巨大也不可能大过山的吧。比喻夸张的形容也要有个限度，超过了就谁也不会相信了。

◆猪も七代目には豚になる (i no si si mo na na dai me ni wa i no ko ni na ru)

注释：豚是指被驯养为家畜的猪。就算是野猪，被养到第七年也会变成家畜，变得听话了。比喻就算现在看起来没有任何变化，经过岁月的流逝也一定会有改变的。

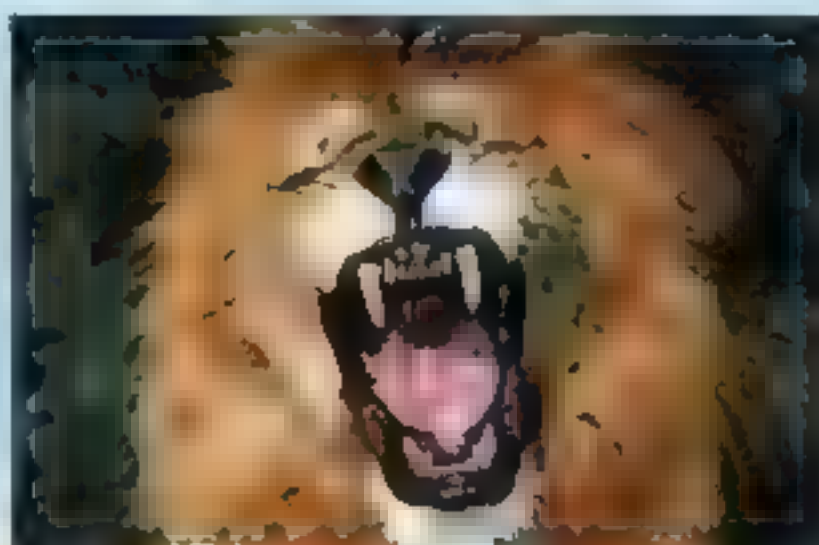
◆獅子身中の虫 (si si sin tyu-no mu si)

注释：寄生在狮子体内的虫，总有一天会将狮子

本身毁掉。比喻那些在组织内部不断制造恶为影响即将毁灭的人。

◆獅子の子落とし (si si no ko o to si)

注释：有这样一个传说，狮子会将自己刚出生的孩子推落谷底，只有爬上来的孩子才会被抚养长大。这个谚语就是比喻给与自己的孩子试炼，从而证明孩子的才能。



潇洒的台词赏析·五

本次要介绍给大家的是漆黑的暴君 Saber Alter，俗称为Uber。她是第一次介绍过的Saber被“世间所有之恶”吞噬后形成的另一邪恶人格。残暴、冷酷、无慈悲，在游戏正篇HF线里乃是主角一行最恐惧的敌人，台词的力量自然也充满了前所未有的压迫感。

角色登场

●全て、切り伏せるのみだ。 (su be to, ki ri fu se ru no mu da)

译文：将万物斩于剑下

登场

●折れ。少しは楽になろう。 (i no re, su ko si wa ra ku ni na ro-)

译文：祈祷吧。这样会好受点

胜利后台词

●剣は折れ、肉も落ちた。斗志すら消えたのなら、そこで土に还るがいい。 (ken wa o re, ni ku mo o qi ta, to-si su ra ki o ta no na ra, so ko de qi ni ka e ru ga i i)

译文：剑已毁、人亦伤。如果连斗志也失去了，那就化为尘土吧。

小局胜利

●万策尽きたか。 (ban sa ku tsu ki ta ka)

译文：无计可施了么

终局胜利

●共に時間をムダにしたな (to mo ni ji kan wo mu da ni ai ta na)

译文：真是浪费各自的时间哪

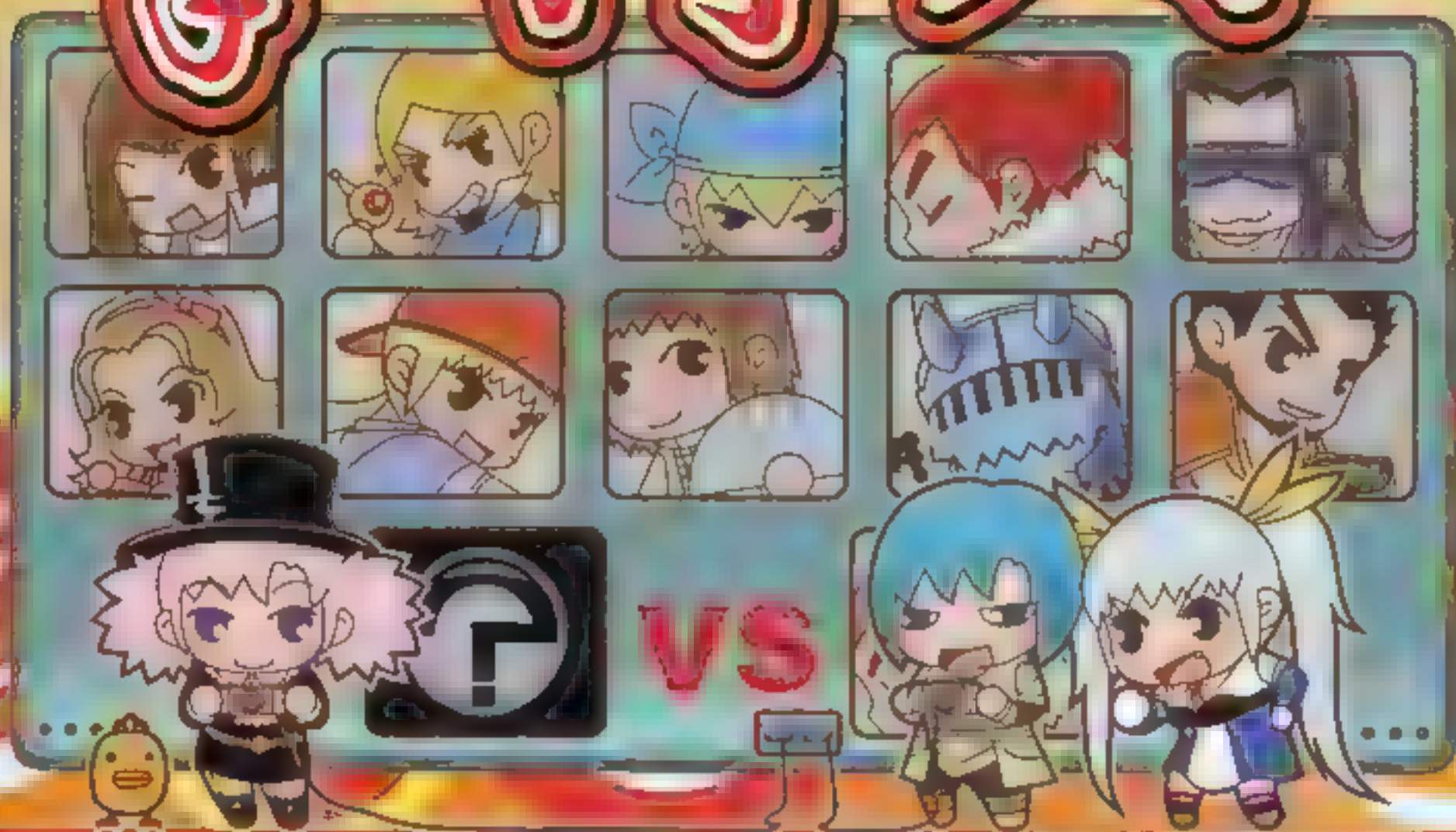


萌海杂志 & DM

主持 马修

插画 西瓜树

掌机人



进入10月末，持续高温的深圳终于进入了秋高气爽的天气。大家不要汗，这里就是这样，每年冷两个月，热九个月，凉快一个月，想想在老家，差不多也该供暖了。大概是天气会一定程度上左右情绪吧，就我个人感觉来说，凉快的天气下玩游戏，比闷热天要公平气和得多，就连陈叔和马都不觉得枯燥。其实游戏玩的就是一种休闲，如果连自己都玩得烦躁郁闷，那就没意思啦，这里也祝大家都有一个轻松愉快的游戏心情。

适应生活

上次羽纹哥说，四点起床的是否是开公交车的，我就是那位四点起床的读者，我是面包糕点店的，早上早起已是生活中不可缺少的了，生活嘛，就像羽纹哥说的，只有去适应它，不然就等淘汰吧！游戏么，有空再玩啦。

陈海松 陈海松

马修：我有一天打游戏过度，凌晨四点多肚子饿了想去24小时便利店买点东西，结果看到市场里已经非常热闹忙碌了……

羽纹：辛苦的行业果然很多呢，陈海松读者加油吧！

狗狗和《任天狗》

我家狗养了5年，我对它很有感情，可是因为它咬过两次人，我家长就强行把它送人了，我很伤心，于是便入手了NDSL，每次想起我以前养的狗的时候，我都会玩《任天狗》。还有，我经常看有读者要求把《掌机王SP》的9.8元定价改为10元，我希望小编不要改，因为我们这里很多书店卖书都不收零钱的，比如9.8元的书，我们这里就卖9元。

石家庄 老莲

马修：《任天狗》确实是个很容易让人投入感情的游戏，当初看预告片时，也一下联想到了小时候家里养的小狗。

陈叔：很大方的书商啊，不过放心，我们也不会因为这个就把价格升上去。

我的V8主机2000

我的PSP之路很难很难 对掌机世界 无所知的我在2008年初突然心血来潮想要买小P了，于是就发生了这样一段悲剧。从2月18日开始存钱，存到5月6日那天以1400元的高价买了一台当时尚未破解的V3主板2000，事后得知真相后精神分裂，无奈只好玩DEMO。到了5月23日，实在受不了的我以500元的价格将小P卖出，到了5月26日却得知成功破解了……精神再度分裂直至今在。

——冬子

羊羽 同情一下，所以说买机前还是先调查清楚比较好，不过冬子同学这卖得也太快、太便宜了……

马修：很多事情都是忍一忍就能等来黎明的。冬子同学心急啦。

祸不单行

最近相当郁闷，首先是《怪物猎人》150多小时的档被误删，接着便在奋斗中发现滑杆失灵，后又因为冷热不调发了烧，打点滴时随便解决了中饭又导致了腹泻，还差点没买到这期杂志。难道是因为我以前中奖，RP都消耗光了？煎熬中

——伊娃

伊娃：老子说过，祸兮福所倚，福兮祸所伏。正常，正常……

其实这些事情都是可以避免的，以后一定要注意哦！

——宇轩

早就想问了——宇轩大人是永远地去了吗？如果是，周围花草树木集体默哀一分钟；如果不是，就当我没问吧

真不知道这位读者是喜欢宇轩还是……

阿鲁：宇轩大人此刻泪流满面。

LIKY：最近发现不少缅怀宇轩的读者朋友，在这里我谨代表宇轩向大家表示感谢，宇轩只是离开了编辑部大家庭，目前在其他的岗位努力着，让我们一起祝福宇轩今后的道路也一路顺畅。

每次看小编寄语，总觉得紫枫写的话很富有诗意，不像某些人（乌冬、阿鲁）老是在美图秀中你一言我一语。如果让紫枫出书的话，一定会大卖的，名字我都想好了，叫《诗集王 SP》。

——紫枫

“你一言我一语”是掌门人里的栏目啊，我们那叫吐槽。

LIKY：紫枫的话虽然富有诗意，但是和诗歌没多大关系，要出应该是《感悟王 SP》。



有一天,羊葱、乌冬、晓门去吃回转寿司自助餐



一个小时后……



纯比事太无聊了
赢的人还有点好处吧~

不嘛!!!
下次再比!!!



我输的话,我输的话...我送你一碟三文鱼!



快求!!!都自助餐了
我还要你送呀~

请教……

想问问小编是怎样说服自己的父母让自己玩掌机的啊,我的掌机都是自己存钱买的,可被他们扔了好几个了,心疼啊,现在只剩下NDS和PSP了……

羽纹 高思华

羽纹:汗,扔了好几个都还剩下NDS和PSP,想问一下高同学究竟有多少掌机呀……

乌冬:作为过来人,我建议你给父母演示一下NDS上的英语锻炼软件,然后和父母说这是电子词典。再不是就偷偷玩,这样也就不存在说不说服的问题了,不过如果给发现的话下场很可能就是剩下的NDS和PSP都被扔了……

马修:当我玩掌机的时候,父母已经不再在玩游戏上太管我了,就是这样。

偶然在“掌门人”发现了我写的内容,感动!验证了一句老话:“这世界上并不缺乏美,而是缺少一双发现美的眼睛”。(顺便提一下,我的视力为5.0、5.2,不知小编中有没有视力比我好的呢?)

马修 高思华

马修:我就善于发现美,顺便提一下,我的视力是5.1、5.2。

马修:我也善于发现美,而且从小到大一直犯各种用眼禁忌仍然视力正常的,度数嘛,忘了。

以上两人……善于发现美是不是等于好色?

昨天做梦,梦见自己手拿PSP go在展销会上介绍。结果早上醒来,发现手机里收到了同学发来的一张PSP go的图片,而我的PSP却跑到了冰箱里,看来我是梦游了?

马修 高思华

马修:难道徐读者晚上梦到的就是手机里的PSP go图片?

乌冬:据说收藏电池的时候可以放在冰箱里,不过应该用不着把整个PSP都放进去。

马修:做梦人牛啊……





最近我们这有一手机专卖店搞活动，在箱子里放了100个球，其中有5个球有记号，要求参加抽奖者每次拿出1个球，连续5次将标有记号的球拿出来就有人大奖。抽奖者不需任何条件，结果硬是有好多人排队去玩，可是想想， $5/100 \times 4/99 \times 3/98 \times 2/97 \times 1/96$ 的结果就是概率啊……

广东佛山 叶伟健

伊娃：我用手机里的计算器将分母相乘，结果屏幕上显示“数值太大”……

马修：这奖再大不过就是一部手机，有这好运气不如买彩票去了。

左手爱情，右手学习，脚下还有个足球，那么游戏我该把你放在哪呢？

左 司理敬

阿鲁：放口袋里咯，不知道有本书就叫做《口袋玩家》么。

紫枫：俗事穿肠过，游戏心中留。

富先知：有位名人曾经说过“买了XXX，你就头顶青天了！”

我有 友，携 笔记本，内装GBA、NDS模拟器，还有各类掌机游戏上千，曰：“机在手，掌机电霸”而我这种拿着实体机器的每每看到他用模拟器打开游戏文件，想玩哪个就玩哪个，我吐了——其目前最大梦想：啥时出PSP模拟器？

福建 朱阅善

羽纹：呵呵，其实大家都是玩游戏嘛，何必计较那么多呢？再说模拟器多少也存在一些缺陷，还是实机玩得最舒服啊！

木格：PSP模拟器现在倒是有了，不过距离基本的正常游戏都还有很长一段路要走，朱读者，知道你的优势了吧？

马修：说实话，且不说NDS模拟器在特效上比实机要差多少，单单是掌机独有的方便随意玩游戏的感觉，模拟器也无法比，即使是笔记本也一样。



最近买了本《诸子百家》看，第一章就是老子！可看了几遍，一点也悟不了，甚至记不得，还是《掌机王SP》好，一看就记得了，如果能用《诸子百家》中的思想和文字来写关于掌机、游戏方面的书，那该有多好，可除了紫枫，还有谁写得好呢？

，把

紫枫：我是美编，我是美编……

马修：内涵是好事，但如果把《掌机王SP》内涵到大家都很难看懂就不好啦。

身为御宅族，当然很满意“宅回首”啦！阿鲁，我鼎力支持你。我是个萝莉控，最爱贫乳娇蛮的夏娜，很想被她打被她骂。

广东佛山 叶伟健

阿鲁：我没你们想的那么控萝莉……

胧月：想到“脑残星”里的一个段子，此方斥泉父“爸爸你很烦耶”后被泉父教导：“你应该说‘最讨厌爸爸啦’！”夏娜如果一开口爆出几句国骂，这位读者肯定很受伤

地球守护者

我不远万里来到地球，本来想侵略地球，但当我从地球上的一家书店中看到了《掌机王SP》，便从此爱上了地球！条件是《掌机王SP》的编辑们必须再多多写出好看的东西给我看，哇哈哈哈哈

贵州 程鹏



小编们一不小心就成了“地球的守护者”，为了各位喜欢我们的读者和可爱的地球，我们哪敢偷工减料，怎么也得拿出120%的精力来为大家制作好看的内容啊。不过雷伊个人也有一件事想拜托程读者，下次回火星的时候也向您的父老乡亲们推荐一下《掌机王SP》吧，好让我们冲出蓝星，走向宇宙。



开学报到前一天睡觉很痛苦，因为做了一个梦，梦里我在疯狂地写暑假作业，但是起来更痛苦，因为暑假作业真的没写完

江苏



传说中的“最后关头赶作业军团”团员出现了……

马修：看到这位读者的经历让我想起哈狗帮的一首歌的歌词：“记得以前，常常梦见自己在考试，醒来的时候，我果然在考试。”



羽纹：有句古话怎么说来着：“假期不努力，开学徒伤悲。”

你一言我一语

NDSL和NDS哪个会占据主流？

张家口 雪山飞狐



马修：……

高二的我还是很忙的，虽然有时因为忙买不到《掌机王SP》，但我还是你们的忠实读者。

贵阳 鹏



马修：……

感谢大家的厚爱

紫枫和LIKY算是《UCG》的骨灰级小编名了吧？

银川 李家天



阿鲁：何止是骨灰

前几天在网上淘到一个全新的GBA正版游戏《瓦里奥制造 大回

转》，是美版的，265元人民币，各位小编觉得值吗？价格贵吗？

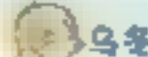
黄石 凡



马修：这可是少有的正版卡带体会……265元太值啦，当初我

玩《口袋》，对手被吾都是一击必杀，成功率100%！

文山 混元



马修：不会是一击必杀技吧，真有这样的运气可以考虑去买彩票

PSP和NDS都上交了，跟同学说我有，他们一个都不信，郁闷……

金湖 终结者



马修：……

初中时我的成绩很差，但自从玩了游戏，成绩不知不觉就升了，不是说玩游戏会耽误学习吗？我又是为什么呢？

邵阳 七仔王



马修：因为学习或游戏和成绩

本身就没有多大关系，放不下心去学的……

……

由于怕屏幕进灰尘，我的PSP都是用硅套套着玩，但是这样手感不比“裸奔”时好，小编们玩PSP时又是怎样玩的？

湛江 游龙游



马修：你说的两种都有，不过你放心，不用硅套屏幕也进不了灰，

NDSL掉水里后取出来开不了机，有没有既不花钱又能再用的方法？

厦门 蛋



马修：自己及时打开清理干净，不过从写信时间上看

最近玩了一下《深爱》，不能自拔，好想天天对着她，这，难道就是恋爱的感觉吗？

贺州 果冻



马修：又一个《深爱》的深度中

玩家画廊

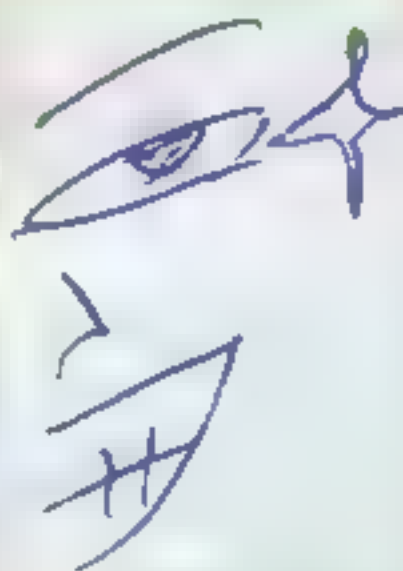


←
 LKY 见钱眼开啊……话说这辑为什么这么多个字的昵称?

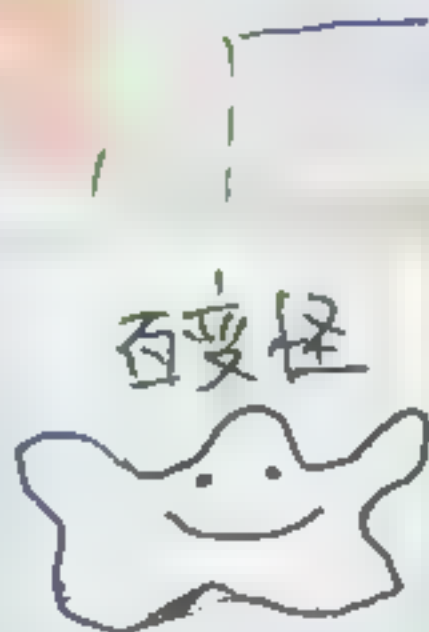


上海 小薇A梦

女生的自画像就是可爱!



羽纹·很有个性的半遮面……



马修·这个百变怪画得真像……汗!



无锡 斩舰刀, CC

马修:该高达的画风真让人怀念。

《掌机王SP》邮购信息

《掌机王》读者服务部有以下书刊可供邮购 《掌机王SP》第14 15辑 第19 22 27辑 以上每辑定价为12.00元。《掌机王SP》第40~43辑 第51~65 67辑 第73 75 77 80 82 84 87~90辑 定价 8.8元。《掌机王SP》第96~99 105~114 119 121 122辑 定价 9.8元。《掌机王SP》第103 120辑 定价 14.8元。《NDS专辑VOL 2》定价 25元。《NDS专辑VOL 3》《NDS专辑VOL 4》定价 28元。《口袋玩家》第10~19 23辑 定价 16元。《PSP专辑VOL 3》定价 25元。《PSP专辑VOL 5》《PSP专辑VOL 6》定价 28元。《NDS宝典》《NDS宝典2》定价 28.00元。《PSP宝典2》定价 28.00元。《怪物猎人狩猎志VOL 4》《怪物猎人狩猎志VOL 6》定价12.00元。以上邮购全免邮费。

邮购地址:兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部(收) 邮编:730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量,地址要详细,字迹要工整,并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到,请及时与杂志社用电话或Email联系。电话:0931-4867606, Email: pgking@263.net。



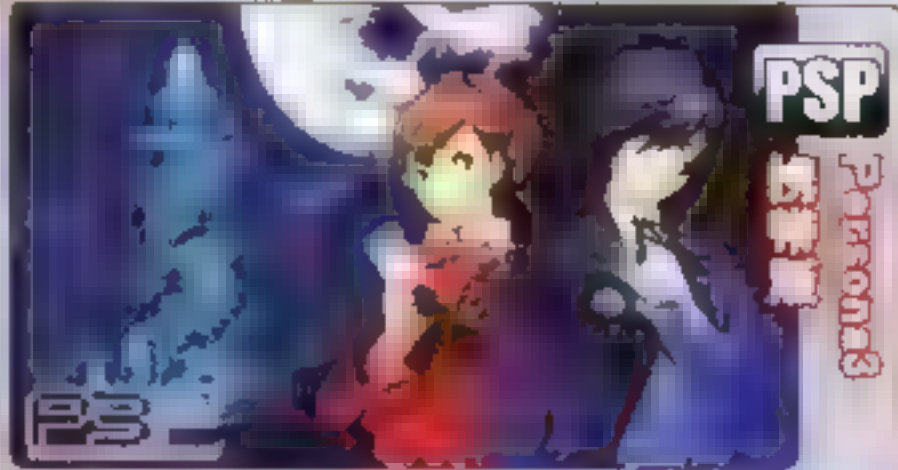
攻略预定

NDS 光之4战士 最新攻略



光の4战士

掌机王SP VOL. 123
 11月中旬全国上市



最终幻想13 狂战士

只有片语

我的小N终于修好了,又可以双机种制霸了!

52

419

交流空间

想秀你就来!!

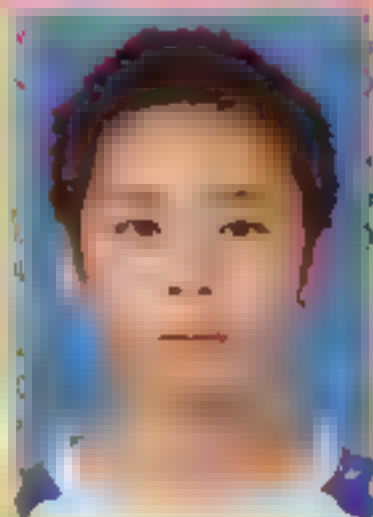
生活中的每一个瞬间都是值得纪念的,你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗?你可以将它拍摄下来,和个人资料,并用Email发至pgking_263.net,或者来信“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部(收)”,等到你在交流空间栏目中露脸时,所有的读者都能看到那个与众不同的你。



罗浩伽

昵称:伽伽

性别:男 年龄:14
拥有掌机:GB, GBA, NDSL
喜欢的游戏:《塞尔达》,《口袋》
地址:广东省普宁市流沙镇第一小学黄小虹转罗浩伽
邮编:515300
想说的话:喜欢《塞尔达》与《口袋》的来信吧,必回。



王泽彦

性别:男 年龄:13
拥有掌机:NDSL
喜欢的游戏:《口袋》,《洛克人》
地址:广东省湛江市霞山区人民大道南49号人防办21门403
邮编:524000 QQ:913155469
Email:w913155469@qq.com
想说的话:我登上《掌机王SP》了,哈哈。

陈逢龙

昵称:Q龙

性别:男 年龄:18
拥有掌机:NDSL
喜欢的游戏:《牧场》
地址:福建省漳州市彰华路50号
邮编:363000 QQ:229495950
想说的话:耶!MM一起联机吧!

王若文

性别:女 年龄:17
拥有掌机:NDSL
喜欢的游戏:RPG, AVG, 有强大声优阵容的
地址:北京市海淀区稻香园31号楼21门212
邮编:100080
想说的话:小掌的家庭成员一定要有增无减啊。

经亮

昵称:赛伯拉斯

性别:男 年龄:22
拥有掌机:GBC, NDSL, PSP
喜欢的游戏:爽快利索型的
地址:辽宁省沈阳市沈河区北热闹路57号9-5-3
邮编:110014 QQ:499402090
Email:499402090@qq.com
想说的话:玩,就是图一乐。

吴嘉明

昵称:asked

性别:男 年龄:18
拥有掌机:GBA
喜欢的游戏:《恶魔城》,《口袋》
地址:广东省佛山市顺德区乐从镇沙边熊地基新村东一巷1号
邮编:528318
想说的话:祝《掌机王SP》越办越好。

张超

昵称:羽梦

性别:男 年龄:17
拥有掌机:PSP
喜欢的游戏:《口袋》,《怪物猎人》
地址:上海市浦东新区康桥镇新苗村7组831号
邮编:201319 QQ:751641361
Email:751641361@qq.com
想说的话:努力攒钱入手正版《Nin3》。

李霖

性别:男 年龄:18
拥有掌机:NDSL
喜欢的游戏:《口袋》
地址:广西省河池市金城江区河池市第二高级中学
邮编:547000 QQ:727550201
想说的话:《口袋》的战斗伙伴们,加油啊。

李昕臻

昵称 OPLS

性别: 男 年龄: 14
拥有掌机: iDSL
喜欢的游戏: 恐怖类
地址: 辽宁省葫芦岛市龙港区望海寺11-04-3单元602
邮编 125005 QQ: 571549496
想说的话: 祝《掌机王SP》越办越好。

王友翔

性别: 男 年龄: 15
拥有掌机: GBA
喜欢的游戏: 《洛克人》、《重装机兵》
地址 广东省潮安市亨利路44号
邮编 515638
想说的话 我相信! GBA会以新的形态复活!

宋国威

昵称 国威

性别 男 年龄 18
拥有掌机: NDSi、PSP
喜欢的游戏: 《怪物猎人》、《最终幻想》、《口袋》
地址: 浙江省湖州市吴兴区五中高3(8)班
邮编: 313000
想说的话: 推荐电影《琴麻岛的海》。

王丹南

昵称 王丹南

性别: 男 年龄: 12
拥有掌机: GBA SP、NDSi、PSP
喜欢的游戏: 《无双》、《BASARA》、《怪物猎人》
地址: 江苏省南京市鼓楼区龙江小区阳光广场4号楼201室
邮编: 210036 QQ: 934176292
想说的话: 《无双》、《BASARA》你们最牛!

赵通木

昵称 木头

性别: 男 年龄: 13
拥有掌机: PSP
喜欢的游戏: A·RPG、AVG、ACT
地址: 河南省郑州市金水区经八路14号院3号楼1单元7号
邮编: 450003 QQ: 1040285729
想说的话 想和各地的玩家交流一下游戏体验。

孙赫

昵称 Naruto

性别: 男 年龄: 19
拥有掌机: GBC、PSP
喜欢的游戏: 《怪物猎人》、《胜利11人》
地址 辽宁省抚顺市东洲区抚顺德才高中
邮编 113004 QQ: 309242325
Email sunhe99@163.com
想说的话: 为了《心金·灵银》, 我卖血买NDS, 为了《MH3》, 我卖肾买Wii。

谢佳林

性别 男 年龄 18
拥有掌机: PSP
喜欢的游戏: 《怪物猎人》
地址: 福建省泉州市鲤城区闽运14幢205室
邮编 362000 QQ: 672049339
想说的话 祝《掌机王SP》越办越好。

潘驰冠

性别: 男 年龄: 17
拥有掌机: NDSL
喜欢的游戏: 《口袋》、《动物之森》
地址: 上海市宝山区友谊路1000弄10号602室
邮编: 201900 QQ: 1269713221
想说的话: 死死团万岁。

钟程豪

昵称 Z

性别 男 年龄 16
拥有掌机: 无
喜欢的游戏: 《口袋》、《勇者斗恶龙》
地址 江苏省常州市天宁区青龙街道勤业村委毛家塘31号
邮编: 213021
想说的话: 打《口袋》就是从《金·银》开始, 希望《心金·灵银》能再续辉煌。

王锦伟

性别: 男 年龄: 18
拥有掌机: iDSL、PSP
喜欢的游戏: 《最终幻想》、《怪物猎人》
地址: 广东省郁南市都城镇西江中学高三十八班
邮编: 527100 QQ: 807705847
想说的话: 封印一年中……

凌翔

性别: 男 年龄: 18
拥有掌机: NDSi、PSP
喜欢的游戏: 《怪物猎人》、《口袋》
地址: 上海市宝山区通河二村95号103室
邮编 200431 QQ: 908433290
想说的话: 祝《掌机王SP》越办越好。

FAQ电台

Hi, 各位读者朋友们大家好, 欢迎收听FAQ电台。备受玩家关注的PSP《怪物猎人》新作终于公布了。虽然只是一款外传性质的作品, 不过羽纹相信Capcom一定会把它做得很有趣。在说到以猫猫作为主角的原由时, 厂商表示猫猫在猎人群中的人气很高, 故而萌生了此作的制作念头。好, 就让我们期待这些可爱小东西在游戏中的表现吧! 说完这个后回归正题, 来看看此次都有哪些游戏问题, OK, FAQ, Let's Begin!

最近一段时间随着PSP新的自制固件升级程序放出, 又掀起了一轮刷机的风潮。而我们的读者也有不少来信询问究竟应当如何进行刷机, 比如来自天津的袁读者就问我们, 最近网上出的PSP 5.03 GEN-B和几天前出的5.50 GEN-D2有什么区别?

袁读者你好, 刷机这个话题在PSP玩家圈子里已经炒得沸沸扬扬了。对于刷机, 我们之前已经做过详细的介绍, 感兴趣的读者可以去看看。关于你问的5.03 GEN-B和5.50 GEN-D2的区别, 简单来说, 5.03 GEN-B是一个比较早期的自制固件, 而5.50 GEN-D2则是一个相对较新的自制固件。5.50 GEN-D2在兼容性、稳定性和性能方面都有所提升, 是目前比较推荐的刷机版本。不过, 刷机也存在一定的风险, 比如可能会导致设备变砖, 所以大家在刷机时一定要谨慎, 并做好备份工作。

还有读者来信说, 最近他听说PSP中有一批不能升级到3.71的机器, 好象叫“黄金砖”, 在网上想找一些相关的资料, 但一直没有找到, 所以特此来信询问。关于“黄金砖”的问题, 确实存在。所谓的“黄金砖”是指那些由于硬件或固件的原因, 无法升级到更高版本的自制固件的PSP设备。这种情况通常是由于设备在出厂时就被植入了特殊的固件, 或者在之前的刷机过程中出现了问题。对于“黄金砖”设备, 玩家通常无法通过常规的刷机方法进行升级, 这给玩家带来了一定的困扰。不过, 目前还没有明确的解决方案, 建议玩家在购买PSP设备时尽量选择正规渠道, 并避免进行不必要的刷机操作。

关于刷机的问题, 我们之前已经做过详细的介绍, 感兴趣的读者可以去看看。关于你问的5.03 GEN-B和5.50 GEN-D2的区别, 简单来说, 5.03 GEN-B是一个比较早期的自制固件, 而5.50 GEN-D2则是一个相对较新的自制固件。5.50 GEN-D2在兼容性、稳定性和性能方面都有所提升, 是目前比较推荐的刷机版本。不过, 刷机也存在一定的风险, 比如可能会导致设备变砖, 所以大家在刷机时一定要谨慎, 并做好备份工作。

电台

编辑: 电台制作完毕, 现已上线。让你在众多游戏中找出你最喜欢的游戏, 让你领略最精彩的游戏画面。赶快从速哦!

不知《GT赛车PSP》中要怎样才能将自己的mp3转换为游戏的BGM? 需要什么条件?

无论拿到什么奖杯, 只要完成挑战任务模式中的两组考试即可开启该功能。先将mp3拷到记忆棒的Music文件夹, 然后进入游戏选择“选项”→“声音设定”→“使用者BGM”, 并选择该mp3所在的Music文件夹。进入比赛后即会自动播放该mp3。如果有多首mp3, 则会随机设定播放顺序。注意本作仅支持mp3格式。

播放频率为44.1kHz的mp3音乐。



我想问一个《口袋妖怪 心金·灵银》的问题，为什么我的计步器里碰来碰去都是1-两种精灵，没有第一和第二种精灵？



计步器里出现的精灵和当日的累积步数有关，具体分为0~1500步；1501~4999步；5000~8999步；9000以上这四个等级，步数越高的等级出现珍稀精灵的几率也就越高，可能是你一天里累积的步数太少，所以才没有碰到需要累积高步数才出现的精灵。



请问《428 被封锁的涩谷》的最后两个小时应该如何进行下去？听说这个时间段有4个主人公可以选，但我只打出亚智和加纳两个人就进BAD END了。



除了以上两人还有建野和ジャック两条线，进入方法如下：1.加纳18:10时选择A，再选择B，以JUMP的方式跳到建野；2.加纳18:40时选择B，按□进入TIPS，以JUMP的方式跳到ジャック。



请问一下，《钢铁大师》中的六级武器“ダインスレフ”的制作材料是什么？另外，パッファローの角和羊革是哪个地区的特产？



ダインスレフ的材料是7个アダマントイト、6个ローズウッド、6个タートルプレート以及1个ドラゴンの爪。パッファローの角和羊革はアビスコの特产。



《真·女神转生 奇幻之旅》打到第三个迷宫，黑翼天使让我去寻找他要求的两只恶魔。我已经向调查队的队员要到了密码，但是输入后无效，请问这是怎么回事？



两段密码是“てんによとてんしみわくのこらぼれーしょん”和“まじゅうとりゅうおうきんだんのひじゅう”，你先检查一下有没有出错。另外队员在告诉你密码时是分成了两行，即“てんによとてんし/みわくのこらぼれーしょん”和“まじゅうとりゅうおう/きんだんのひじゅう”，实际上输入时不要按空格分行，连着输完即可。



PSP的《抵抗 报复之刻》里，救出那女的之后有很多鳄鱼头直冲过来，我一下就挂了，有什么好方法能让我通关呢？



用老金锁血后就能顺利通关了……开个玩笑。你说的应该是2-4里救出布夏而之后的战斗，此处敌人会从左右围攻玩家，如果光靠场景中设置的掩体来躲避是很不安全的，这里就需要用到Auger-WS这把枪的护盾功能了。躲在展开的护盾后面可在一段时间内免受敌人的伤害，不过也只有依靠Auger-WS的穿透弹才能对敌人造成伤害。只要干掉其中一边的敌人基本就可以顺利度过难关了，不过接下来要面对的则是更考验技术的BOSS战，祝你好运吧。



《真·三国无双5 Special》的虎牢关有一个战功目标是击败吕布，可吕布怎么那么厉害啊，每次我都是直接被秒杀，请问有什么好的方法击败吕布没？

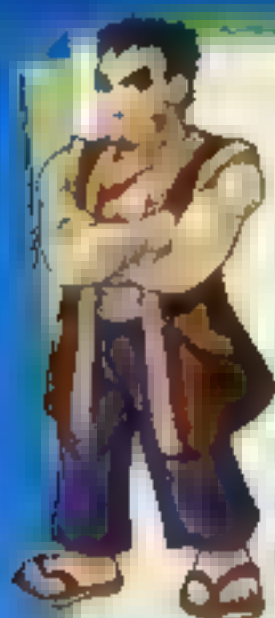


虎牢关的吕布在历作都是很变态的，本作自然也不例外，白板状态（最初级武器、最初级马、最初级角色）去打，只有准确地去弹返，但是难度挺高，有困难的话可以先不要这1000武勋的奖励。等通关后炼成一匹突破力优秀、冰属性的战马后，即使是白板的武将也可以用马去撞死吕布了——其实把吕布撞掉一半HP后，也可以下来马来打，不过要及时存档。



寄语

雷伊



马修

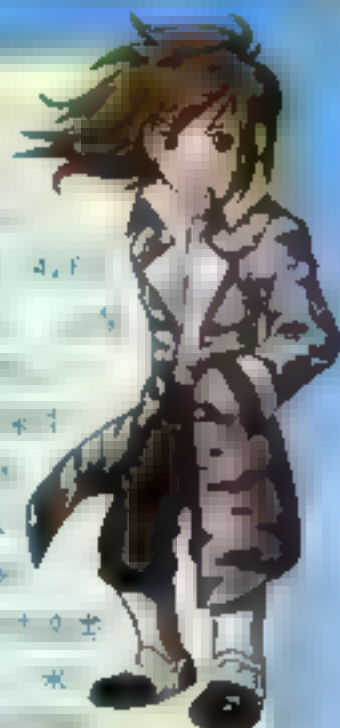


紫枫

◆这次真的是 森



胧月



洋葱

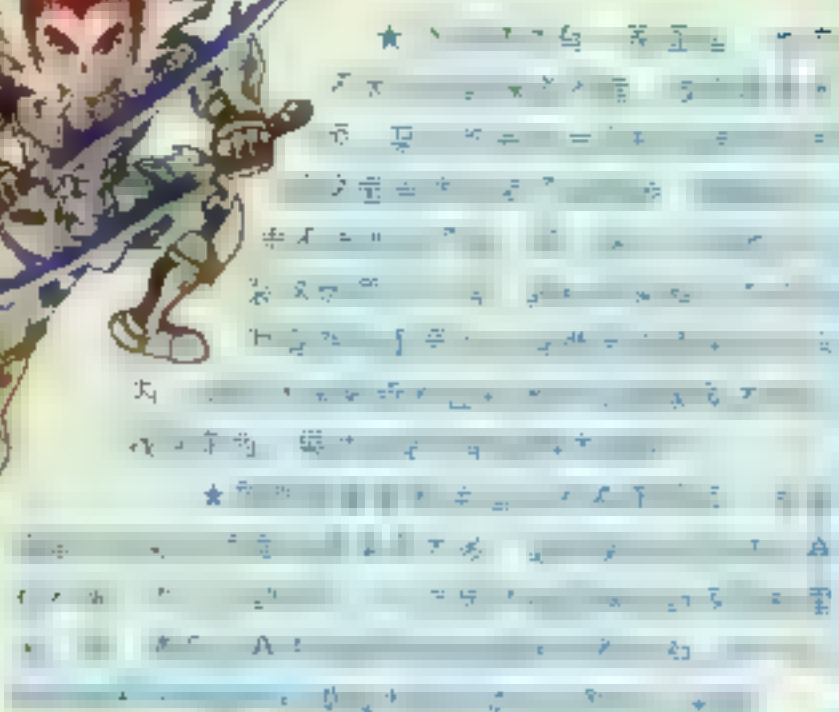


阿鲁

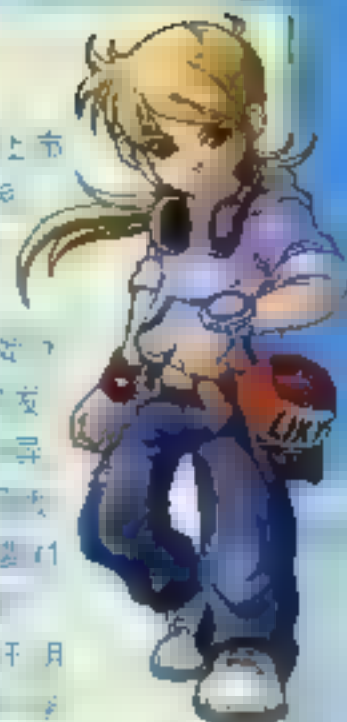




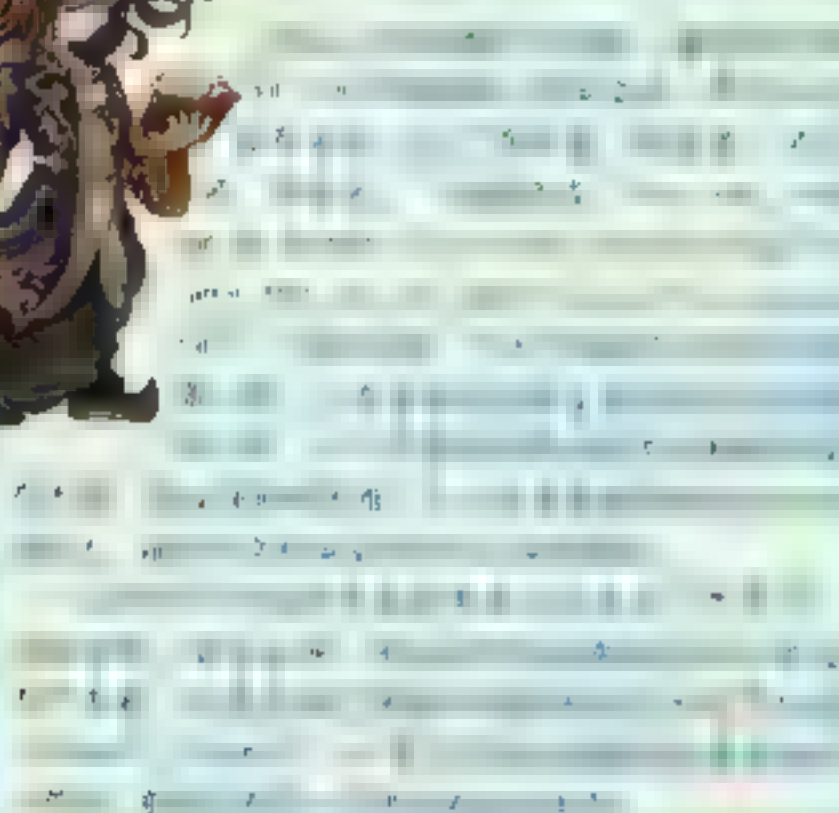
羽纹



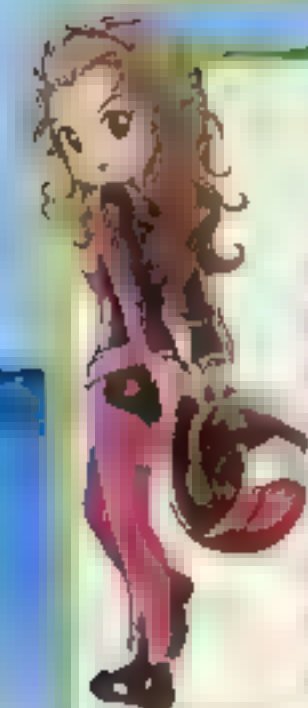
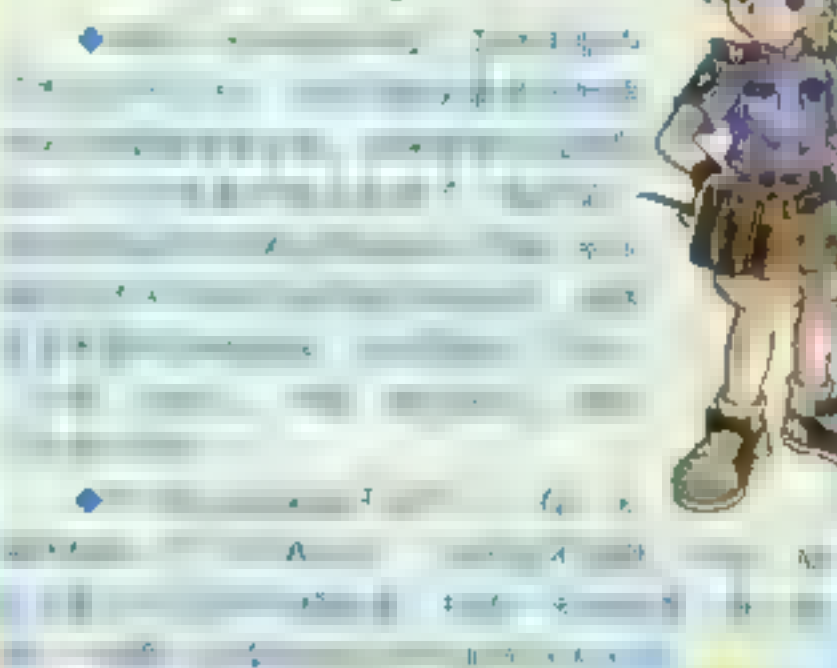
LIK4



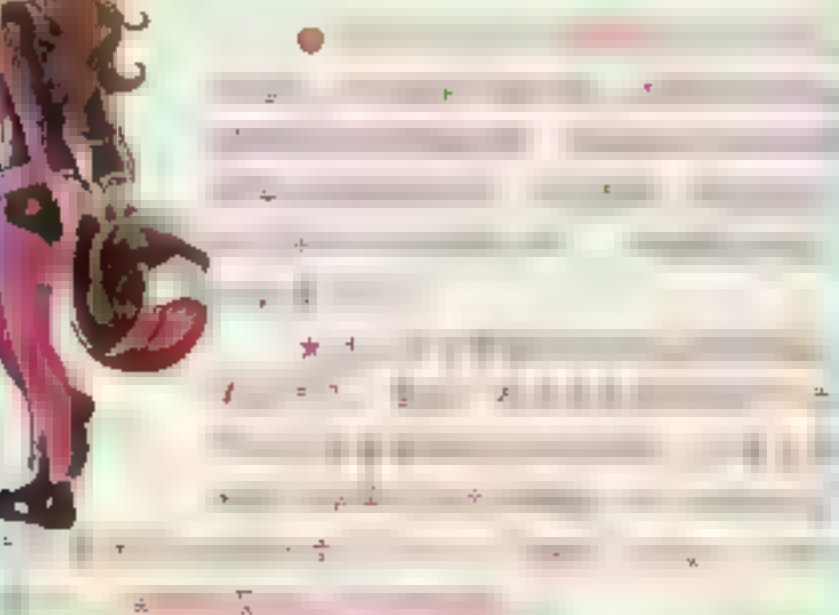
盲先知



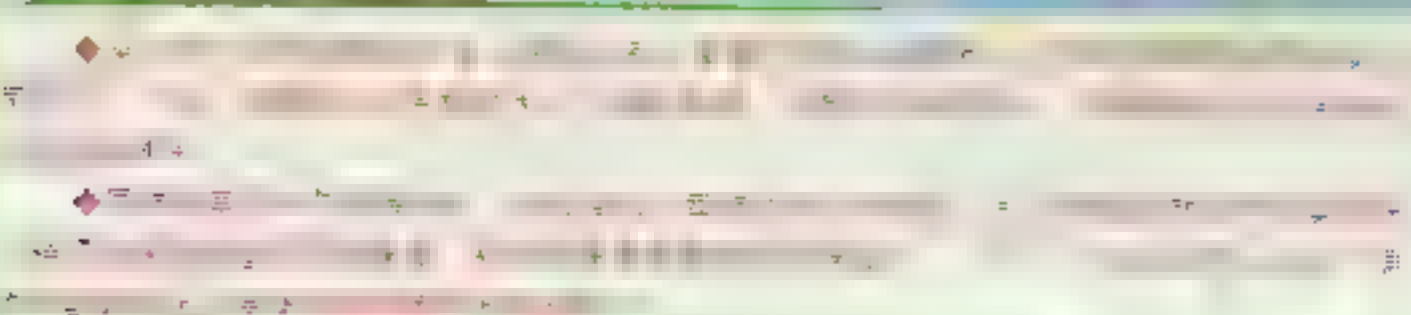
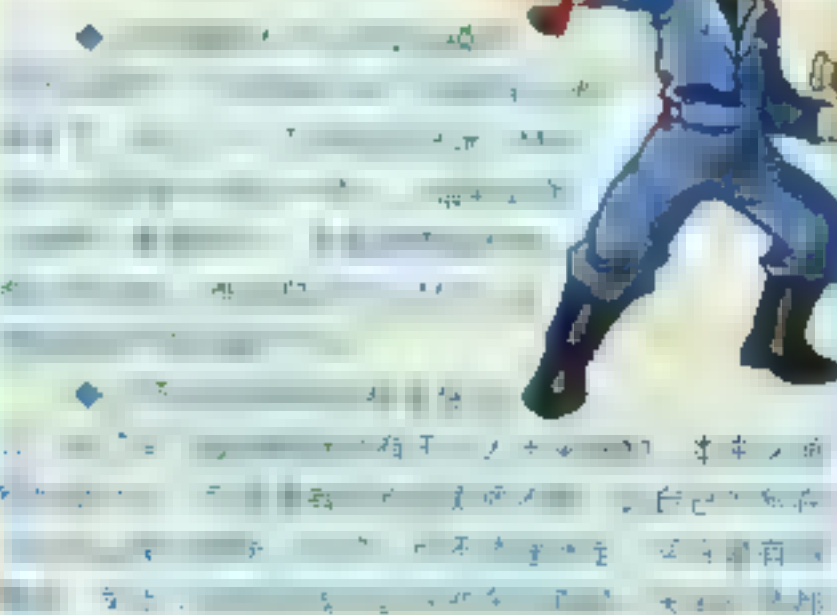
米格



伊娃



乌冬



嘖嘖

[illegible]

NDS区优秀帖子索引

樓上 潛星

<http://bbs.levelup.cn/showtopic-784042.aspx>

【实验】NDS游戏策略实验
【实验】NDS游戏策略实验

【X】最新游戏专区
【Y】最新游戏专区
【Z】最新游戏专区
【A】最新游戏专区
【B】最新游戏专区
【C】最新游戏专区
【D】最新游戏专区
【E】最新游戏专区
【F】最新游戏专区
【G】最新游戏专区
【H】最新游戏专区
【I】最新游戏专区
【J】最新游戏专区
【K】最新游戏专区
【L】最新游戏专区
【M】最新游戏专区
【N】最新游戏专区
【O】最新游戏专区
【P】最新游戏专区
【Q】最新游戏专区
【R】最新游戏专区
【S】最新游戏专区
【T】最新游戏专区
【U】最新游戏专区
【V】最新游戏专区
【W】最新游戏专区
【X】最新游戏专区
【Y】最新游戏专区
【Z】最新游戏专区

【NDS1基础知识】kverkip.cn NDS1开箱测评评测师(主机外观篇)
【NDS1基础知识】全球网友: DSH黑白软件开箱评测()
【NDS1基础知识】全球网友: DSH 笔评测() 13款快充卡: 磁吸、止磁兼容有完全测试
【NDS1基础知识】NDS1A 手、系统评测
【NDS1(固态硬盘)】CCGUC |测试NDS1快充卡“Anker 21”另写测试评测
【NDS1(固态硬盘)】CCGUC |固态硬盘加强, NDS1快充卡OS11使用评测

▲有关NDS的基础知识介绍和购机指南对很多欲购买的玩家来说帮助相当大。

◀ 游戏篇提供了游戏评测，游戏攻略还有相关专区的索引

完整内容请移步看论坛原帖

太家的专题系列NO.110 藏金銀專題

闪耀在内心深处的宝藏，只属于我们的金银

楼主: yxd

<http://bbs.levelup.cn/showtopic-862438.aspx>

- 1L 专题回忆楼
- 2L: 《心金 灵银》资料索引楼
- 3L Q&A问答楼

本站中详细介绍了系列游戏的主要特色

主要登场人物以及封面神奇宝贝，而最令人感动的是，还收录了几位版主和会员们与金银的那些不可不说的故事，希望大家能够参与到该帖的讨论中，与我们一起分享那些与金银共度的美好回忆。

Figure 10.10



▲很少见的金银Z版卡带哦，是会员“无我の境界”的收藏呢！

PSP影视集合站BEAT3.04

<http://bbs.levelup.cn/showtopic-766144.aspx>

告诉你逆转之父巧舟的新作《幽灵诡计》究竟是什么样的游戏

<http://bbs.loveup.cn/showtop.c-873460.aspx>

日本中世編輯部博文編譯

讨论内容为保证阅读效果 在不影响发帖人意思的前提下进行整理 如标点 语序 以格调汇等
即如论坛掌上明珠专区 (http://bbs.bjydcn.com/ubb/asp?board=72) 掌机世家自己的论坛

上辑热点话题回馈之

下一代掌机的最佳时间

明年3~4月公布, 10月发售! (随便猜的, 逃...)

yh1986

我觉得后年比较有可能, 或者大后年, 毕竟两个主机的游戏都多了起来, 那么快公布太盲目了。

cocoruli

我认为是明年的E3。

甘其真无双

明年E3有可能NDS与PSP双双公布新一代掌机, 不过发售日期不大可能是明年, 个人猜测2011年年底。

黑翼天使A

PSP2和PS4同时公布, NDS2在PSP2公布一周后公布, 时间肯定要起码再过2年以上...

oveuy

可能要过两年吧, 这之间还要看微软有没有这方面的意思。

ryc0110

鉴于PSP go才发售, NDSi的摄像头也没啥大动作, 估计一两年之内是不可能的了。

歌舞町女王

两年内没戏, 2011年才会公布。

伟起任天堂

明年E3听消息吧, 新一次世代大战就要拉开帷幕了。

n520dga

我说, 近5年都不要出新机算了, 我实在没有多余的闲钱陪他们玩了!

非叫虎皮

明年6、7月份有消息就不错了, 其实个人觉得还是掌机的新功能比较令人期待。

死神就其

应该会在2012年内发售, 因为在这个时间之前, 在两大掌机上面该出的和不该出的游戏, 都差不多出完了。

无单 暗地

估计在三大家用机真正结束战斗的时候。

ryMoon555

其实掌机只要够用就行了。

vingston

比较喜欢突然发布, 惊喜感十足。

旭日东升

下一代掌机啊? 没这么快吧, PSP go才出多久啊, 索尼至少在半年内是不会出的; 任天堂就难说了, 说不定会比索尼早出新一代掌机——出得越迟越好,

没钱卖了啊!

不蓝的蓝天

没准儿两家都已经做好后续掌机了, 就等着时机成熟呢。

幻电坤

2012年!

Anneyuan

的确应该更新换代了呢, 距离上次新一代掌机发布已经5年了, GBA时代也就持续了5年, 是时候了, 让我们拭目以待N社更新的创意, S社更强大的机能。

zero,f

可能在两年之后吧……乱猜的, 没什么依据。

牧场男孩

现在掌机界已经不再由老任一手遮天, 竞争非常激烈, 各主机淘汰周期也会相应缩短, 所以明年的TGS上很可能会有惊喜出现。

Crysta

可能是2012年。

JD

2012年可能性比较大, PSP和NDS都应该有七八年左右的产品生命周期, GBA淘汰比较早是因为有PSP的出现……想想以前GB活了多少年。

传说物语

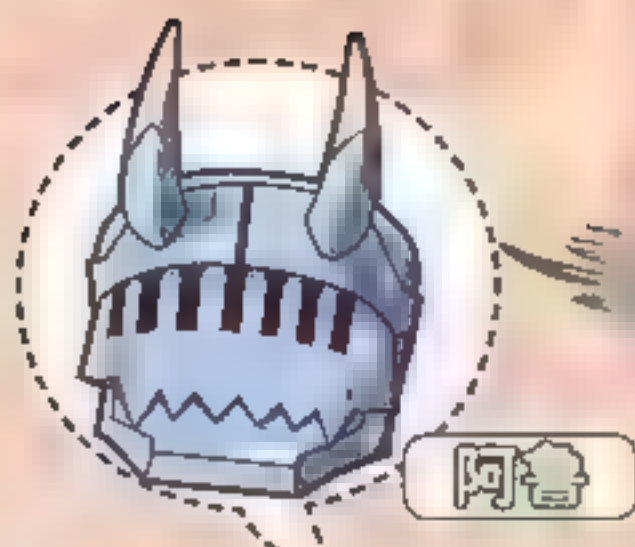
新版NDSi LL

本辑
热点话题

参与方式 请登陆levelup论坛 (<http://bbs.levelup.cn>), 在2009年11月4日发布在PSP讨论区和NDS讨论区置顶的讨论专题中发表您的看法。

评论仅代表评论者观点, 与《掌机王SP》立场无关。

小编博客



感悟香港

来编辑部也有半年多了，不过由于种种原因，本人始终没有走出过公司和宿舍方圆一公里的范围，实在是惭愧，于是趁着上次放假和几位同事一起去了趟香港，途中遇到了不少值得感悟的事情。

由于H1N1的流行，导致我们在过关的时候浪费了不少时间，加上乘坐人车和地铁所耗费的时间，直到下午一点才算是正式到达香港。以前看港片的时候对香港这个地方有个大致的印象，就是街道很窄，建筑物很高，抬头才能看到天空，给人一种拥挤和不通畅的感觉。走出地铁站后总算是见到了香港的原貌，令我惊讶的是居然和我想象中的香港差距并不是很大。街道的确是比较狭窄，最多也就能四个人并排行走，也许是周末的原因，街道上人来人往的人也很多，经常出现“堵人”的情况（请结合堵车来想象）。

香港是个国际化大都市，对于这一点我深有体会，相信去过香港并在那里走过几条街或者坐过几次地铁的人自然也会明白这一点，原因就是这里的外国人实在是太多了。本来我们这次去香港就是有着很明确的目的，因此也没怎么闲逛，下了人车就直奔目的地，可即便是这样，一路上看到的外国人也是不计其数，而且各色人种应有尽有，根据我的直观感受，外国人的数量和中国人的数量平分秋色，毫不夸张地说，在香港可以找到世界上大部分国家的人，对我这种生活在平日见不到几个老外的城市里的人来说，实在是非常震惊。走在街上频繁地和外国人擦肩，在地铁里随时可以听到五六种不同的语言进行交流，世界各地的人积聚在这一片繁华而拥挤的土地上，这才是名副其实的国际化大都市啊。

正因为国际化，这里的店员几乎都能用一口流利的英文与老外进行交流，而且发音之标准，足以让国内大部分大学生汗颜。在观察路边店铺时我发现许多小店都会摆出许多鱿鱼、扇贝、鲍鱼之类腌制好的海鲜，一条街走过去往往有十来家都在贩卖此类商品，不

知道是不是和香港人的饮食习惯有关系。途中我在一个小店内部发现了一罐腌制好的极品鲍鱼，虽然本人对鲍鱼没有什么研究，不过从罐子里鲍鱼的个头来看确实是很大，一番价格着实吓了我一跳，这种极品鲍鱼竟然高达8300港币一斤，看来我等布衣也只有享享眼福的份了。

最后要说一件发生在返程途中的事，这可以说是整个香港游的高潮部分。由于我和几位同事都是第一次去香港，对地铁站的自动售票机不是很熟悉，在那里摆弄了半天也没买到回程的票（貌似只收20港币以下的纸币），这时一位香港人很热情地帮我们兑换零钱、购买车票并且还为我们在这庞大的地铁站里指明了道路，并且这位同志全程使用我们都不熟悉的粤语进行交流，在这种语言都不怎么通的情况下硬是帮助我们找到了回家的路。就当我们正在感叹香港人的热情的时候，这位同志却用很标准的普通话向我们问到：“可不可以给我20港币的带路费”。顿时我们所有人都傻眼了，怪不得在谢谢他的时候他说不用谢，原来是有偿服务啊，我算是第一次遇到这种强买强卖的服务，损失20港币事小，可这种做法实在是有害香港同胞在我心中的印象啊，希望各位有意愿赴港娱乐的朋友能引以为鉴，也不枉费我那损失的港币啊。



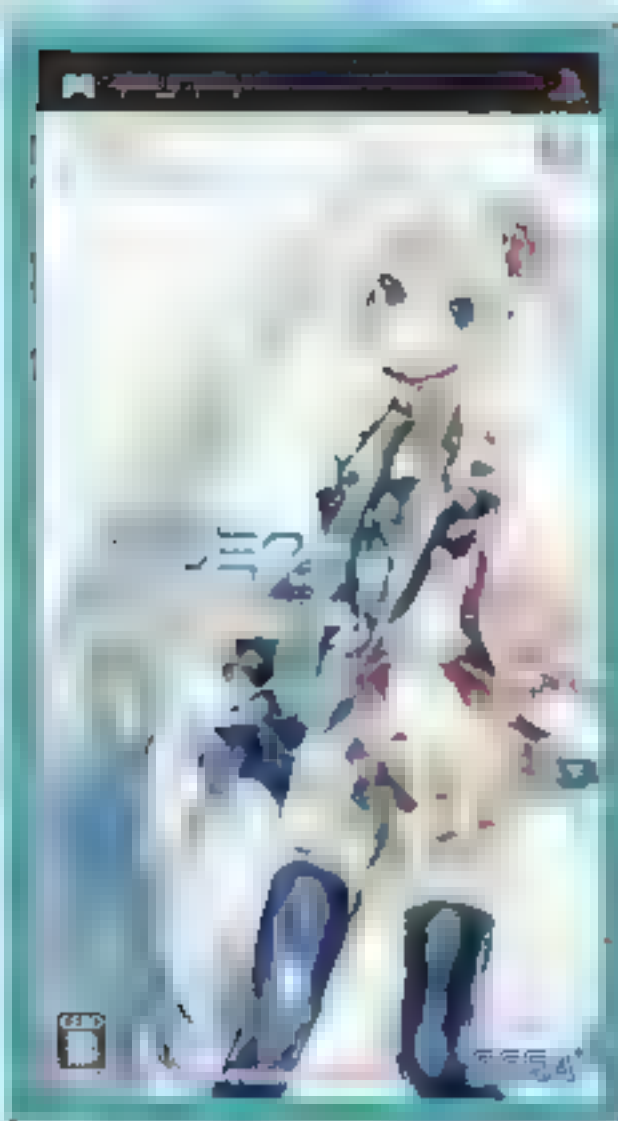
▲香港街上的真实写照。

自由谈

《初音未来 女歌手计划》

杂谈

文 SAVE



回想《初音未来 女歌手计划》发售之初，首周销量便破10万套，由于SEGA估计不足，出货5万套的此作曾一度“品切”，游戏消化率达到174%。本作无疑成为当时的一匹黑马，仅次于怪物软件《W Sports Resort》位居第一。除去FANS的支持外，游戏中出人意料的素质也成为了此作从一定程度上热销的原因之一。

下面就是笔者从各方面针对该篇作品的闲谈、或者说杂谈。



当初《初音未来 女歌手计划》公布时，并没引起笔者太多注意，因为当初感觉此作就是简单地网罗了人气虚拟歌手初音的歌曲而制作的单纯的音乐游戏，全是利用“初音党”感情的一款纯FANS向作品。没想到玩到此作后才发现自己对此作的认识有一定程度上的偏差。

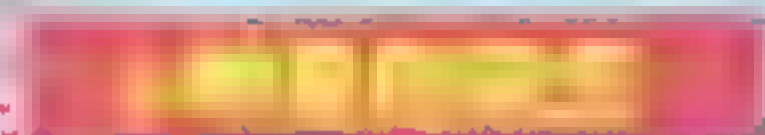
接触过游戏之后才发现游戏中的PV编辑模式才属游戏本质所在，在此模式中玩家可以利用各种素材自行编辑PV，无论是场景、服装还是动作、表情甚至口型都可以由玩家自由编辑。尽管编辑过程有些枯燥，但成功后的成就感是极大的。这个模式着实体现SEGA把握住了Vocaloid原游戏的精髓。原作就是以玩家能自行创作歌曲并与他人分享交流而大受欢迎，所以说自由编辑PV的思路与原作一脉相承。而游戏受到追捧也在情理之中。玩家可以把用Vocaloid创作好的歌导入V3 P3P中，与P3《初音未来-女歌手计划》进行PV创作，两者之间相辅相成，甚至可

以说本作是Vocaloid原作的一款扩展软件或者周边也不为过。

在游戏发售之后日本Nico网站上涌现了大量玩家自制的优秀的PV，我国很多游戏网站也开辟了《初音未来 女歌手计划》专区，玩家在专区里发布自己的PV存档进行交流。足以及得本作的PV模式是很成功的。可以说，正是由于PV编辑模式的成功，才使得游戏有了一定程度上的热销。



我个人认为，此作的成功也绝非偶然。去年EA《孢子》一个月内各平台累计破百万，以及SCE第一万PS3游戏《小小大星球》……这类游戏中游玩模式往往并非多么重要，它只是给玩家起到了一个标杆作用，玩家以此来了解游戏的方式然后再模仿学习从而自行创造，最后再与他人分享，你的作品可以成为他人的样板，他人的作品也可以成为你借鉴的对象。游戏的特点使得玩家之间相互交流，互相学习——这类的热销无疑在昭示着玩家自我创作类型游戏的一起。而掌机上此类游戏也有山雨欲来风满楼之势，如任天堂的“《瓦里奥制造》系列”新作《由我制造》，E3 2008上力挫群雄、获得最佳创意游戏的《创意余鸦》，PSP上也即将推出《小小大星球》新作。《初音未来 女歌手计划》在某种程度上来讲也可以归为此类游戏，所以我们可以认为《初音未来 女歌手计划》的热销也是一种必然。



游戏优点还算不错，但缺点同样明显：单一个初音未来，人物建模却十分不尽如人意，多边形数量少得可怜。尽管不具可比性，但是场景恢宏的《怪物猎人2G》的人物建模确实要好于此作，当然，此点可以归结为制作厂商的不用心——SEGA并不想在此作投入大量精力；而更出人意表的是这样糟糕的画面竟然在游戏中存在掉帧，这对于以操作的精准度为游戏根本的音乐游戏来说更是致命伤。



见到本作出乎意料地热销，再加上现在日本厂商以掌机为阵地的局势，SEGA应该不会放过推出续作的

机会。如果这样的话，抛去增强画面，彻底祛除掉帧的这一硬伤这两点必然的改进外，笔者倒是对新作有些展望。



游戏中的BOSS级曲目《初音：X的消失》就是以缭乱的背景画面著称，游戏时背景画面频繁切换闪动，搞得玩家头眼昏花，甚至有玩家称此曲简直就是视觉污染。笔者认为音乐游戏的难度是靠谱面来提升的，背景只是起衬托作用，或者说背景画面的加入只是让玩家不至于觉得单调。尽管此作是以背景中初音的载歌载舞为卖点，但绝对不能让卖点成为玩家游戏时的障碍，所以希望续作能开闭背景画面，还玩家一个清静的世界。



游戏中此模式实在是有些鸡肋，玩家除了给她的房间进行装扮外，就只剩下在一旁默默观赏，我们初音在房间中就如同观赏鱼一般，希望续作能增加一些初音和场景或者玩家的互动，这样玩家收集道具的积极性也会大一些。



增加新舞步、新场景等都是应该的，笔者希望最好能在续作中能让玩家导入自己的图片，让本作既然能导入音乐，再让导入图片又何尝不可呢？如果能导入自己的图片的话，届时玩家的自由度会更高，创作出的PV也会更有个性。



游戏中的通信模式是用来让玩家交换PV存档用的，这一模式固然不错，但依然有潜力可挖。君不见NBGI的《偶像大师SP》在PSP上沿用着X360的那一套下载方案，依然续写着骗钱神话，不知有多少FANS的腰包被榨干。同样拥有众多FANS且类型以及风格接近的《初音未来 女歌手计划》完全可以借鉴《偶像大师SP》的下载模式，追加曲目、服装、道具等等，这对厂商来说怎能不是一件好事？就如前面所说，也许SEGA只想卖出几万套就万事大吉，没能料到此作会如此热销，SEGA会放过这条生财之道？当然作为玩家来讲倒是不希望续作出现付费下载，不过不管付费与否，续作若能追加下载模式，玩家和厂商之间总会有一方获利。



玩·家·点·评

PSP

GT赛车PSP

◆厂商: SCEJ ◆类型: RAC

8.5

自从2004年，索尼公布与PSP一起首发的《GT赛车4 携带版》的那一刻起，本作便受到了诸多赛车游戏爱好者的热烈期待，如今5年过去了，这款作品也以《GT赛车PSP》的名字来到了PSP平台上。究竟这几年的等待值不值，下面就让我来点评一下。

一进入游戏眼球就立即被精美的开场CG所吸引，进入实际游戏，令人失望的是本作摒弃了GT赛车的经典——生涯模式，取而代之的是挑战模式，一共由9大关54小关组成，其中不乏一些要求技术很高的关卡。而游戏的主要部分还是单人模式，其中可选择的车辆需要玩家用比赛中获得的奖金购买，800多辆车足以让你找到心目中的至爱。

进入正题，该谈谈实际的游戏了，游戏中有4种视角给玩家选择，其中令人惊讶的是居然车内视角也得到了保留，但效果很差，仪表盘、方向盘什么一概没有。画面方面，本作的车辆均保持了高水准十分细腻的贴图与建模，但令人感到遗憾的是实

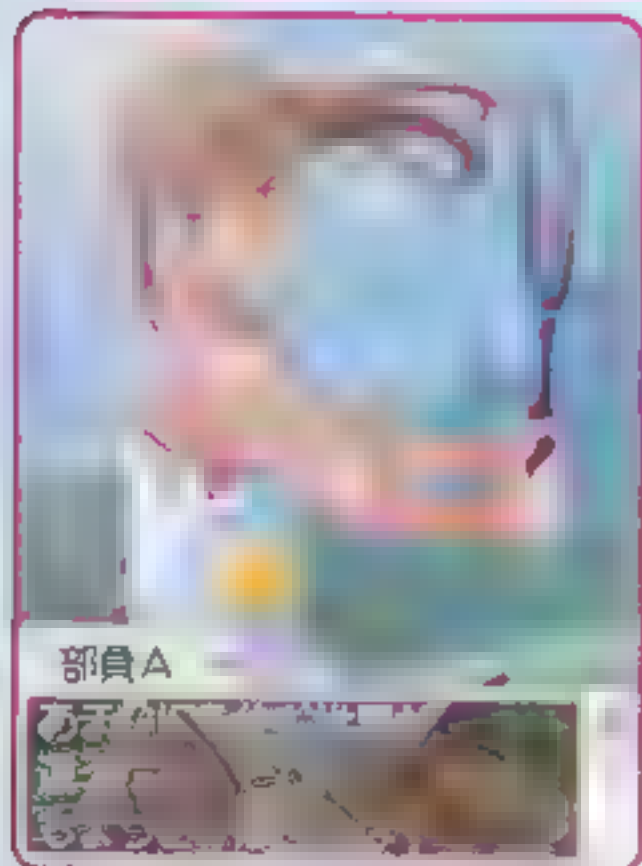
际效果并没有想象中的好，满屏的锯齿、模糊的远景使得本作距离《GT赛车4》还有很大的距离，但速度感表现得很好，整体表现有PS2的感觉。作为一贯的传统，本作的手感也很好，能精准地感受到一点点转向、加速与刹车对驾驶的影响，而赛车之间的碰撞、路面的起伏，在本作中也被真实地表现了出来，特别是本作利用PSP得天独厚的便携性，可以随时随地拿出来驾驶一番，这点可是在家用机上做不到的。

总之，作为PSP上最真实的赛车大作，本作的素质毋庸置疑，绝对没有让人错过的理由。



112

9



部員A

一直以来，恋爱AVG给我的印象都是“几道选择题”而已。然而，当笔者玩了《深爱》后，不得不感慨自己的思路多么“老旧”了。

与同类型作品相比，《深爱》中可攻略对象较少，仅为三个。不过，这三位女生的性格特点

倒是很对各路宅男的胃口——简言之，她们算是“以少胜多”。

本作的玩法源自老前辈《心跳回忆》，为“自我育成”型，玩家们每天都要计划好课程来培养自己的四项能力，笔者个人觉得这个系统非常切合实际，因为在游戏中，玩家扮演的角色是学生，最重要的莫过于自己的实力。没有哪个女生喜欢一肚子草的花枕头。然而，该系统尚有不完美之处：课程偏少，经常会发生出现连续几天乃至十几天安排同一套课程的事。

用“老鼠拉秤砣——大头在后面”来形容本作真是恰如其分。普通模式完成之后，本作的全部要素才算完全开启。“深爱模式”可以说是本作最成功的部分，在这个模式里，玩家们可以与自己的“另一半”进行语音交流（虽然能说的内容不多），在AVG中这应该是第一次；本作的另一让人沉迷之处是把真实时间与该模式挂钩，大大增加了玩家们的代入感和临场感。这两大设定，可以说是本作的“杀手锏”。

当然，对于国内玩家来说，语言问题还是普遍存在的，尤其是不懂日语的人，最大的痛苦莫过于无法交流。不过，“国民的GF”这称号，也算是对本作的最完美诠释了。

火秘技

最近物色到了二下大名鼎鼎的《428》，感觉的创意确实不错，故事讲得引人入胜，人物的塑造也算有点血肉。游戏里不同角色选择不同会导致不同的剧情设计得很有意思，一些看似不起眼的剧情也会影响角色的命运，在不同主人公的路线间来回切换着互相的剧情事件也有意思的啦。另外一个令人感到不错的是游戏里充满了风格幽默的台词，像是给游戏加点调味剂和不少彩蛋，让人在游玩之余偷乐一下。虽然剧情上有点漏洞，但整体游戏的目的还算不错，也值得一试的哦来试一下。

栏目主持：先知

PSP

美版

超级漫画英雄战队

Marvel Super Hero Squad

秘技

解锁密码

在选项菜单中，进入密码输入选项（Code Entry）后输入下列密码，即可获得相应的效果。



密码	解锁
999999	解锁“死亡博士”及服装
888888	“No Blocking”密码
777777	“Super Knockback”密码
666666	解锁“猎鹰”及服装
555555	解锁“银影侠”及服装
444444	解锁“雷神”及服装
333333	解锁“金刚狼”及服装
222222	解锁“绿巨人”及服装
111111	解锁“钢铁侠”及服装

PSP

日版

428 被封锁的涩谷

428 封锁された涩谷

秘技

迷宫剧情

在御法川剧情18：05时，“最後の頼み”选项中，选择C项“里原宿のラビリスまで頼む”后，御法川将会来到ラビリス迷宫中，这时游戏画面会变成类似FC时代的迷宫，玩家可以在其中选择不同的走法，有一些搞笑的剧情。无论如何，在最后都会遇到一个选项，选择A“ダンジョンの入口に戻る”会回到迷宫的入口，选择B

“地上に戻る”则会回到正常剧情主线，选择C“もう寝る”则可以收集到BAD END No.79“GAME OVER”。

谜题

在主线剧情通关后，回到标题画面选择“ボーナスコンテンツ”，可以玩到谜题模式“カルトクイズ420”，回答正确的话有奖励哦，可以兑换。

PSP

日版

铁臂阿童木

Astro Boy - The Video Game

秘技

特效密码

在游戏中按下START键，在菜单中输入下列密码即可获得相应的效果。

密码	效果
↑ ↓ ↓ ↑ L R	无敌
← → R ↓ ↓ L	技能满级
R ↑ L ↑ ↓ R	更换服装
R R L R → ↑	无限冲刺
L R R L ←	关闭秘技



下面为大家介绍NDS的EZ5烧录卡金手指修改方法。建议使用官方金手指编辑器Editor.exe，点击“编辑”菜单中的“添加游戏”添加一个游戏项目，再点击“添加金手指”添加新的金手指。编辑好金手指后需要使用“保存数据”按钮将金手指添加到数据库中，然后将保存好的数据库命名为“ezarcode.dat”放到TF卡中的“CHT”目录下即可在进入游戏前选择使用。

NDS

日版

光之四战士 最终幻想外传

光之四战士 ファイナルファンタジー外伝

金手指

GameID: BFXJ e6945ab6

金钱最高

020DD2CC 0098967F

战斗点数最高

020DD3C0 0098967F

全宝石99个

020DD234 C6001B5B

020DD238 C6001B59

020DD23C C6001B5A

020DD240 C6001B5B

020DD244 C6001B5C

020DD248 C6001B5D

020DD24C C6001B5E

020DD250 C6001B5F

AP全满

520523F0 E1D020F0

E20523F0 00000018

E1D020F2 E1C020B0

E59F100C E0C30291

E1A00FA2 E08002C3

D0000000 00000000

D0000000 00000000

D0000000 00000000

D0000000 00000000

移动速度2倍

5211A79C E3A00A02

2211A79C 00000004

1211A84C 00002CCC

D0000000 00000000

全员HP最高

c0000000 00000007

120dba42 000003e7

120dba44 000003e7

dc000000 00000120

d2000000 00000000

全员属性最高

c0000000 00000007

220dba38 000000ff

220dba3b 000000ff

220dba3c 000000ff

dc000000 00000120

d2000000 00000000

d2000000 00000000

c0000000 00000007

120dba34 00000000

dc000000 00000120

d2000000 00000000



NDS

日版

魔法工厂3

ルーンファクトリー3

金手指

GameID: BRFJ e4ee046a

按SELECT金钱最高

94000130 FFFB0000

023C0510 05F5E0FF

D2000000 00000000

按SELECT木材最高

94000130 FFFB0000

123C0514 0000270F

D2000000 00000000

打倒怪兽必掉道具

020F482C E3A00000

水壘不减

9209F4DA 00001240

2209F4D8 00000000

D0000000 00000000

按SELECT键恢复HP

94000130 FFFB0000

023C046C 0FFFFC00

D2000000 00000000

按SELECT键恢复RP

94000130 FFFB0000

023C0468 0FFFFC00

D2000000 00000000

全技能等级99

C0000000 00000021

223C003C 00000053

DC003000 00000058

D2000000 00000000

无视障碍物移动

E2000100 00000018

E59D00DC E59F100C

E1500001 0A01B476

E59D0000 EA01B2D3

02003118 020A05FC

0208CC64 EAFE4D25

NDS

日版

魔法工厂3

ルーンファクトリー3

金手指

GameID: BRFJ e4ee046a

按SELECT金钱最高

94000130 FFFB0000

023C0510 05F5E0FF

D2000000 00000000

按SELECT木材最高

94000130 FFFB0000

123C0514 0000270F

D2000000 00000000

打倒怪兽必掉道具

020F482C E3A00000

水壘不减

9209F4DA 00001240

2209F4D8 00000000

D0000000 00000000

按SELECT键恢复HP

94000130 FFFB0000

023C046C 0FFFFC00

D2000000 00000000

按SELECT键恢复RP

94000130 FFFB0000

023C0468 0FFFFC00

D2000000 00000000

全技能等级99

C0000000 00000021

223C003C 00000053

DC003000 00000058

D2000000 00000000

无视障碍物移动

E2000100 00000018

E59D00DC E59F100C

E1500001 0A01B476

E59D0000 EA01B2D3

02003118 020A05FC

0208CC64 EAFE4D25

掌机游戏综合发售表

NEW GAME RELEASE SCHEDULE

发售表阅读说明

- 红色字体为受瞩目游戏。
- 以日元标价的为日版游戏 以美元标价的为美版游戏 以此类推 所有日版游戏的价格均为税后价格

PSP 80在全球都不受待见已经是一个人所共知的事实。11月1日，这台备受争议的掌机也在它的“老家”日本发售。不知它家多的父老乡亲们会不会安抚一下它 让它感受一下受宠的滋味。好吧 说实话我看喜……配合PSP 80发售的作品中，《Persona3 携带版》无疑是最受瞩目的一款作品，PSP版前作《Persona》有着不错的成绩 而这次厂商在系统调整以及新内容方面均下了不小的功夫 相信这种努力一定会得到粉丝们的积极回报。

栏目主持 雷伊

NINTENDO DS

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
5日	古文汉字DS	古文汉字DS	SE Institute	ETC	3990日元
7日	刺客信条II 探索	Assassin's Creed II: Discovery	Ubisoft	ACT	29.99美元
19日	哆啦A梦棒球DS2 热斗极限运动场	ドラえもんDS2 熱斗ウルトラスタジアム	NBGI	SPG	5229日元
19日	马里奥&索尼克 热斗东京奥运会	マリオ&ソニック AT パンクターバーオリンピック TM	Nintendo	SPG	4800日元
26日	料理妈妈3	1クッキングママ3	Tate	ETC	5040日元
26日	强袭魔女 苍空的电击战 新队长 登场吧	ストライクウィッチーズ 蒼空 電撃戦 新隊長 参上!	Russell	AVG	5229日元
未定	茶犬的烦恼DS4 在茶犬大陆轻松	茶犬の烦恼DS4 お茶犬のトコロ トシヨ	MTO	SLG	售价未定
10日	特洛伊死队	特洛伊・スカーズ	NBG	ACT	5229日元
3日	交叉财富	クロストレジャーズ	Square Enix	A-RPG	5229日元
4日	人生游戏DS	人生ゲームDS	Takara Tomy	IAD	3990日元
3日	爱情信号	SIGNAL	D3 Publisher	AVG	5480日元
10日	迷你四驱DS	ミニ四駆DS	Rocket Company	SLG	5040日元
6日	AGAIN FB 超え 理搜音官	AGAIN FB 超え 理搜音官	Tecmo	AVG	5040日元
7日	十大运动 DS运动10种	DECA SPORTS DSでスポーツ "10" 種目!	Hudson	SPG	5040日元
7日	冬日恋歌DS	冬のソナタDS	D3 Publisher	AVG	5229日元
22日	新编的工作室 维特拉尔的炼金术士	ラーナのアトリエ シュトラールの錬金術士	Gust	RPG	5040日元
24日	“超”恐怖故事DS 黄之章	“超”怖い話DS 黄の章	Alchemist	AVG	5040日元
未定	交涉人DS	交渉人DS	Alpha Unit	AVG	售价未定
未定	真 战国天下统一 群雄们的争乱	真 战国天下統一 群雄たちの争乱	System Soft Alpha	SLG	6090日元
未定	现代大战略DS 一触即发 军事平衡崩溃	現代大戦略DS 一触即発 軍事バランス崩壊	System Soft Alpha	SLG	6090日元
未定	萌萌 次大战略2 大和抚子	萌々大戦略2 大和撫子	System Soft Alpha	S-RPG	6090日元
28日	RPG工具DS	RPGツールDS	Enter Brain	ETC	5480日元
未定	少年忍者 旋风	少年忍者 ツムジ	EA Games	ACT	售价未定
未定	アトリエ かくし絵	アトリエ かくし絵	アトリエ	AVG	5040日元
未定	アトリエ かくし絵	アトリエ かくし絵	アトリエ	AVG	5040日元
未定	アトリエ かくし絵	アトリエ かくし絵	アトリエ	AVG	5040日元
未定	东京魔人学园帝战帖	東京魔人学園帝戦帖	MF	ETC	3990日元
未定	アトリエ かくし絵	アトリエ かくし絵	アトリエ	AVG	5040日元
未定	HUDSON x GREENEEN (暂名)	HUDSON x GREENEEN (暫名)	Hudson	MUG	售价未定



光之四战士 最终幻想外传

10.29

■Square Enix ■RPG ■5980日元



Persona3 携带版

11.1

■Atlus ■RPG ■6270日元



近期焦点



没有复杂的系统、没有深邃的剧情。《光之四战士》作为《最终幻想》的外传作品，走的是怀旧路线，散发着质朴温馨的气息。玩家们所熟悉的转职系统在本作中被冠以了“王冠系统”的名字。根据佩戴不同的帽子，角色们就可以变成对应的职业，并学会各种不同的技能。游戏取消了MP的设定，而是采用AP来发动技能和魔法。另外，游戏还对应多人联机功能。



作为“《P》系列”分水岭的《Persona3》转战PSP平台，就一款移植作品来说，它丰富的新内容不得不让人称赞。除了加入了全新的女性主人公外，还加入了全新的情感交流对象及事件，在系统方面也积极向更为完美的《P4》靠拢。游戏还有更多惊喜带给系列的粉丝们，比如在游戏中你还可以看到《P4》中的人气角色天城雪子的初中生版，记住，她只会在女性主人公登场。

PLAYSTATION PORTABLE

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2009年11月					
5日	大家的导航	みんなのナビ	Zentris	ETC	8190日元
12日	露娜 银色之星的协奏	ルナ -ハーモニー オブ シルバースター-	Gunghe Works	RPG	5040日元
12日	J联盟 创造职业球员6 J之荣耀	J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう! 6	Pride of J SEGA	SLG	8090日元
12日	神曲之力	エグゼクティブ・フォース	Adip	RPG	6229日元
12日	战斗妖精 碎石勇者	バトルスピリッツ 碎石の勇者	NDGI	ACT	5229日元
12日	寒蝉鸣泣之时 省	ひぐらしの哭く頃に 省	AO Interactive	TAB	8090日元
12日	战舰炮手2 携带版	WARSHIP GUNNER2 PORTABLE	Koei	SLG	5040日元
17日	小小大星球	LittleBigPlanet	SCEA	ACT	29.95美元
19日	装甲核心 寂静前线 携带版	アーマード・コア サイレントライン ポータブル	From Software	ACT	3990日元
26日	寒蝉鸣泣之时 黎明 携带版 加强版	ひぐらしデイズブレイクポータブル メガエディション	Alchemist	FTG	8090日元
26日	山田悠介世界“Puzzle 我们的48小时战争”	山田悠介ワールド“パズル びくらの48時間戦争”	角川书店	AVG	6090日元
26日	光之圣女传说 最终幻想外传	ハートロゼセル ラグナロク	日本一Software	S・RPG	5229日元
26日	双手沾染污秽之时 鬼魂力量遗产	いつかこの手が染れる時に -SPECTRAL FORCE LEGACY-	Idea Factory	SLG	6090日元
2009年12月					
3日	大众网球 携带版	みんなのテニス ポータブル	SCEJ	SPG	4280日元
3日	梦幻之星 携带版2	スター・オブ・エターナルポータブル2	SEGA	A・RPG	5040日元
3日	机动战士高达 高达对高达 NEXT PLUS	机动战士ガンダム ガンダムVS.ガンダム NEXT PLUS	NDGI	ACT	6270日元
3日	心跳回忆4	ときめきメモリアル4	Konami	SLG	5250日元
10日	BLEACH 灵魂嘉年华2	BLEACH ソウル・カーニバル2	SCEJ	ACT	4880日元
10日	风云新侠侣 幕末传 携带版	风云新侠侣 幕末传 ポータブル	From Software	A・AVG	3990日元
10日	世界足球 胜利十一人2010	ワールドサッカーウィニングイレブン2010	Konami	SPG	4800日元
13日	火影忍者 疾风传 终极觉醒2	NARUTO-ナルト-疾風傳 ナルティメットアサヒル2	NDGI	FTG	5229日元
17日	女王之刃 解放战记	クイーンズブレイド スバイタルウォーズ	NDGI	S・RPG	6090日元
17日	奈落之城 携带版 一柳和二度受难	奈落の城 PORTABLE 一柳和、2度目の受難	日本一Software	AVG	5229日元
23日	合金弹头XX	メタルスラッグXX	SNK Playmore	STG	5040日元
23日	SIMPLE 2500系列 携带版 Vol.13 恶魔猎人 恶魔圣女	SIMP2500シリーズ Portable Vol.13 THE 悪魔ハンターズ エクストラスター	D3 Publisher	ACT	2825日元
24日	幸运星 网络偶像大师	らき☆すた ネットアイドル・マイスター	角川书店	AVG	6090日元
24日	水之旋律	水の旋律	Cyber Front	AVG	5040日元
2009年秋					
未定	铁拳6	鉄拳6	NDGI	FTG	售价未定
2009年冬					
未定	噬神者	GOD EATER	NDGI	ACT	售价未定
未定	传说勇者的传说	伝説の勇者の伝説 -Legendary Sage-	角川书店	RPG	售价未定
未定	未来日记 第13个日记所有者	未来日記 13人目の日記所有者	角川书店	AVG	售价未定
2010年1月					
9日	王国之心 梦中诞生	キングダム ハーツ バース バイ スリープ	Square Enix	RPG	6090日元
14日	角斗士 斗士起源	剣斗士 グラディエータービギンズ	Acquire	ACT	5040日元
21日	战场的女武神2 高卢王立士官学校	戦場のヴァルキュリア2 ガロア王立士官学校	SEGA	S・RPG	6090日元
21日	魔法少女奈叶A's 携带版 王牌之战	魔法少女リリカルなのはA's PORTABLE -THE BATTLE OF ACES-	NDGI	FTG	5229日元
发售日未定					
未定	托莉在背后	うしろ	Level-5	RPG	售价未定
未定	纸片战机	ダンボール戦機	Love-A5	RPG	售价未定
未定	最后的战士	ラストランカー	ラストランカー	RPG	售价未定

PS3专辑 第7辑

大16开240页海量内容 + DVD-ROM

神机资讯、大作情报、精彩专题、蓝光导购、完全攻略……与PS3相关的一切在此集结！本辑攻略包括《未知海域2》、《薄暮传说》、《忍龙2》、《高达战记》等七款神机独占及完全版游戏详尽攻略，并收录《铁拳6》等七款游戏的奖杯心得。另有神机幽情录、SCE三英杰、SE重新力挺PS3内幕等多篇精彩专题，大受好评的蓝光推荐也重出江湖。附赠PS3、PC两用光盘，高清影像、壁纸原画、游戏音乐、PS3主题、强力存档应有尽有，内容丰富实用，神机玩家不容错过。



PS3 专辑
VOL.7 PS3 SPECIAL

11月6日 全国上市

DVD

光盘内容

早视

游戏展望台

8款热门新作最新官方影像



勇者斗恶龙VI 幻之大地

王国之心 梦中诞生

梦幻之星 携带版2

机动战士高达 高达对高达 NEXT PLUS

太空战斗机 爆裂

天诛 红 携带版

怪物搜索者

尤歌朵拉同盟 圣剑武勇传

新作特搜队



不死骑士

真·三国无双5 Special

魔法工厂3

NBA Live 10

阿童木

少年Sunday&少年Magazine 白色漫画

马里奥&索尼克 携手冬季奥运会

爆丸战士

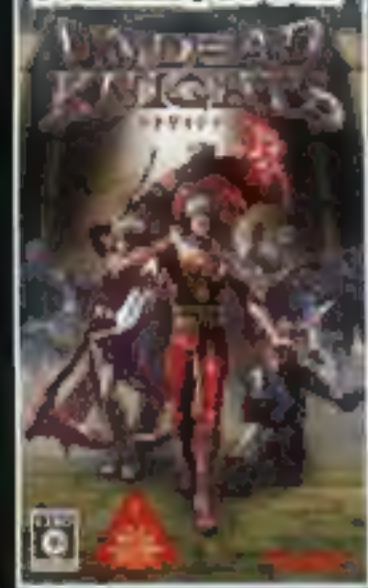
伊尔2战机 猛禽

元素猎人

最新发售游戏影像直击

随盘附送

实用资源倾情附送



3款PSP ISO

伊苏7

超时空要塞 终极开拓者

不死骑士

4款NDS ROM

魔法工厂3

马里奥&索尼克 携手冬季奥运会

创意涂鸦

孢子英雄 竞技场

还有全部书中所介绍的实用软件、美图秀、经典主题乐园电子版以及精选PSP主题、《装甲核心3》OST等着你。

iPhone全接触

感触iPhone的神奇魅力

一起拍打吧 五部曲
支付宝

新动一刻

猫眼三角志
好想告诉你

《口袋光环DVD》VOL.122

有奖问答题目

在《真·三国无双5 Special》的演示视频中，骑马把敌将撞死的武将下述哪个呢？

A. 张郃 B. 凌统 C. 孟获



PEGA双核动力站

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

掌机王SP 幸运大抽奖

参与方式: 只要在2009年11月23日前(以邮戳时间为准)将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部(邮编730020),您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第124辑上公布,敬请关注。

一等奖

EZ5i 烧录卡 3名

M3DSR 烧录卡 3名

二等奖

PEGA 2名 双核动力站

BTP-6385 1名 北通动力堡垒(迷你版)

BTP-6366 1名 北通魔方炫音 线控耳麦

BTP-6389 1名 北通动力堡垒

三等奖

PEGA PSP 电池座 1名

PEGA PSP 电池扩展包 1名

PEGA PSP 无线耳机 1名

PEGA NDSL 游戏鼠标 1名

PEGA NDSL 立体扩音器 1名

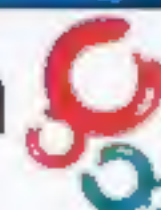
PEGA NDSL 游戏键盘 1名

本次活动赞助厂商及网站

GBalpha

WiiOh.com

ezflash



北通 BETOP



GBalpha (中国) 有限公司 威奥数码娱乐综合网站

EZflash小组

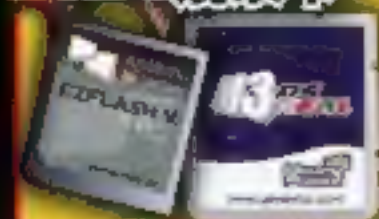
《掌机王SP》第120辑中奖名单

中奖者如果在书上市后超过一个月没收到奖品,请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系,提供详细的中奖信息和电话以便查询。多劳配合。读者服务部电话: 0331-4867806, Email: pgking@263.net

一等奖

6名

NDS烧录卡



沈阳市	高宗董
泉州市	王存志
上海市	严展薇
韶关市	曾子麟
昆明市	张海强
北京市	郑鑫洋

三等奖

6名

掌机周边

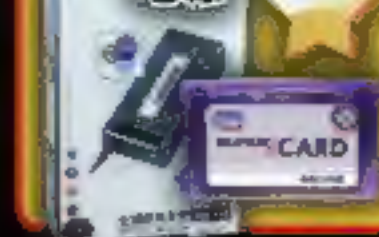


贵港市	陈俊坚
苏州市	方翔涛
合肥市	马健峰
沈阳市	汪亮
广州市	叶仕铭
濮阳市	周莫

二等奖

6名

耳麦、电源、电池



黄石市	陈晓帆
汕头市	陈逸翰
南昌市	陈雨泽
厦门市	高仁浩
江阴市	沈磊
上海市	徐晨龙

《掌机王SP》第120辑 DVD问答一等奖名单

答案: C

石家庄市	陈国栋
天津市	李瞳
贵阳市	唐剑

3名



PEGA 双核动力站

话梅杂志 & 3DM SMV
注: 本期中奖名单, 中奖者名单仅列出姓名及所在城市, 读者如有不明和疑问, 请打电话至0331-4867806或发Email至pgking@263.net查询。

www.plumbook.cn

零 镇魂歌 最终珍藏版

176页大16开精美特辑+零之碑DVD-ROM

应读者强烈要求 特别加印!

聚集与《零》相关的一切，史上最具珍藏价值的《零》系列全书！全书文字量高达30万，DVD更是收录与《零》相关的一切，是每位《零》系列FANS的必入之书！

豪华赠品更新 《ZERO》&《月蚀》主题 双面精美抱枕套



11月6日 全国上市

游戏光环DVD 第37辑

未知海域2 纵横贼道 影像特辑

2张DVD+16页16开别册

PS3最杰出游戏诞生！一睹当前世界各国媒体综合评价超高之PS3游戏《未知海域2 纵横贼道》震撼游戏影像！双DVD配置，5小时游戏历程，480p高画质，游戏所有精彩桥段全部收录！游戏对白字幕经过精心校正，符合国内玩家观看习惯！101个宝藏完全收集影像，想做最好的财宝猎人就不要错过！别册收录全球各大媒体交叉游戏评论精华摘要，顽皮狗工作室介绍以及最速游戏流程指南攻略！特别制作的“马可·波罗的足迹”将指引你深入了解本作的历史背景！



特别制作的“马可·波罗的足迹”将指引你深入了解本作的历史背景！



已上市，各地报刊亭销售中

游小说

第31辑

304页32开+三位一体CD-ROM

已上市，各地报刊亭销售中

PC经典之作——《沙耶之歌》，一场疯狂绝望的恋情，一个全新世界的诞生，《潜龙谍影 食蛇者》（下篇），交织的阴谋，不变的忠诚，《MGS》史上最悲壮的往事，四大官方小说，《WOW外传》震撼完结，《红莲之王》闪亮登场，而《超级机器人大战OG》及《光环 丰饶星战役》则将继续连载，此外，特别企划《ACG恋情罪人榜》更是宅男朋友的必读之作。



ISBN 978-7-89476-268-9



9 787894 762689 >

本手册随盘附赠不能单独销售

卡牌·桌游 VOL.3

全彩正16开80页+miniCD

已上市，各地报刊亭及卡牌桌游店有售

万智牌奥斯丁职业巡回赛战报

见证顶尖扩充赛事

国产智力卡牌游戏——永恒之轮

让你了解中国人原创的TCG

贤迪卡单卡分析

了解环境的新要素

嘿！我的鱼，烧钱。

Wizard、伊利亚特

热门卡牌介绍

三国杀，卡坦岛高阶技巧

桌上RPG龙与地下城上手指南系

本辑赠品：桌游玩法小贴士

幸运抽奖

卡牌·桌游 03

飞跃奥斯丁

万智牌奥斯丁职业巡回赛八强战报

三国杀

MONOPOLY

永恒之轮主题T恤

ISBN 978-7-89476-268-9

www.plumbook.cn 掌机王光盘定价：9.8元 10DVD+1手册